Dr. Emanuel Lasker

Manual de Ajedrez



PLANETA

MANUAL DE AJEDREZ

por Emanuel Lasker
(Campeón Mundial 1894-1921)
con 303 diagramas

Editorial PLANETA Mexicana

COLECCIÓN: Destreza

Título original: *Lasker's Manual of Chess*
Traducción: Jesus Suárez
Diseño de portada: Gerardo Islas
Fotografía de Portada: Gerardo Islas

DERECHOS RESERVADOS
© 1992, Editorial Planeta Mexicana, S.A. de C.V.
Avenida Insurgentes Sur núm. 1162
Colonia del Valle, 03100 México, D.F.

Tercera reimpresión: junio de 1998
ISBN: 968-406-098-X

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de la cubierta, puede ser reproducida, almacenada o transmitida en manera alguna ni por ningún medio, sin permiso previo del editor.

Impreso en los talleres de Impresos Naucalpan, S.A.
San Andrés Atoto núm. 12, Naucalpan de Juárez, Estado de México

A mi querida esposa
que comparte conmigo
mis inquietudes y labores;
y que me permite hacerlo
en sus alegrías

PROLOGO A LA EDICION ORIGINAL ALEMANA

Este *Manual de ajedrez* aspira a un sistema, a darle una estructura a su objetivo. ¿No será éste el primer libro de enseñanza escrito para representar su tema de estudio de la misma forma que un arquitecto erigiría un edificio? Generalmente los libros de enseñanza están escritos pensando en el alumno, en sus deseos, en sus puntos de vista, en su talento; en resumidas cuentas, en su psicología. Pero no con la idea de mostrar el tema de enseñanza como una obra de arquitectura, como una unidad armoniosa, como algo que posee belleza espiritual en la forma en que sus partes están unidas de tal manera que infunden un significado al todo. Generalmente los libros de enseñanza no tienen sistema: sólo colocan unos fragmentos al lado de otros. Poco o ningún daño haría cambiar el orden de los fragmentos, digamos, en un libro de Matemática o de Leyes. A menos que mis propósitos no se hayan cumplido, no sucede así en este *Manual de ajedrez*; hay motivos suficientes para que cada una de sus partes (a veces cada una de sus palabras) esté donde está, para leerla como se lee.

Estoy convencido de que en un futuro no muy lejano el hombre será muy exigente con las cosas de verdadero valor: con su trabajo, con su tiempo; con el alimento que ofrece a su mente. El hombre de entonces necesitará que todo lo que llame su atención deba mostrar una estructura sistemática para que lo retenga en su mente. Ninguno libro de enseñanza de hoy en día contemplará ese futuro.

Lo que une las partes de este Manual es la idea del Ajedrez, con lo cual quiero destacar que es la fuerza de la mente inherente al juego la que lo ha alimentado con el poder de llamarle la atención a las grandes masas y a muchas generaciones, de manera que ha sido capaz de vivir a través de los siglos, de difundirse y prosperar. Esta idea es, en sí misma, una estructura de noble diseño. Como si fuera una valiosa obra de arte sepultada entre ruinas, aquí se ha buscado, se ha desenterrado laboriosamente y se ha sacado a la luz revisando su historia, sus razones y la vida del juego. Esta idea es la idea de la lucha, y también su lucha.

Emanuel Lasker

THYROW
Octubre de 1925.

PROLOGO A LA EDICION ESTADOUNIDENSE

Que haya escrito este libro, que lo haya escrito con alegría, no requerirá, confío, más explicación que la suministrada por su propio contenido y su significado. Que después de escribirlo en mi lengua materna, deba reescribirlo en inglés, sí requiere una explicación, incluso una apología. Por lo menos, ese es mi sentir, porque de ninguna manera cierro los ojos a los defectos de mi estilo, y de verdad admiro la pureza y la noble vida de todas las lenguas, y me agrada ver que son utilizadas con arte, sinceridad y veneración.

Pero en nuestro caso surge una dificultad. Alguien ajeno al tema quizás haría una traducción demasiado literal, y ninguna traducción, mucho menos una traducción literal, puede ser exacta, pues se corre el peligro de reproducir el cuerpo, pero no lo esencial, el alma del libro. Un libro que posee una historia y que, por lo tanto, ha estado sujeto a una profunda investigación, sólo puede ser traducido, si acaso, por unos pocos maestros de ese difícil arte; un libro que aún tiene que hacerse su historia está expuesto a cambiar considerablemente en una traducción. Muchas partes de un buen libro no están expresadas, ni son expresables por medio de las palabras.

Tuve la opción de sacrificar la elegancia o el significado de lo que deseaba decir. Y espero haber hecho la elección correcta al preservar lo que me pareció de mayor valor. Por otro lado, después de vivir gran parte de mi vida en países de habla inglesa, no tengo dudas de que definitivamente puedo ser capaz de expresarme en inglés.

En este libro deseo explicar, sobre todo, la teoría de Steinitz, que se originó cuando el maestro vivía en Inglaterra y Estados Unidos. Deseo mostrar esa teoría en acción, dentro y fuera de los límites del Ajedrez. Donde aparecían problemas de estilo en este libro, el lector debe estar seguro de que me preocupé por buscar la simplicidad, sabiendo perfectamente que las cosas profundas son también simples y maravillosas.

Emanuel Lasker

Nueva York.
Mayo, 1926.

CONTENIDOS

LIBRO		PAGINA
I.	Los Elementos de Ajedrez	25
II.	La Teoría de las Aperturas	58
III.	La Combinación	119
IV	El Juego de Posición	170
V	El Efecto Estético en Ajedrez	250
VI.	Ejemplos y Modelos	270
	Reflexiones Finales	313
	Indice	10

CONTENIDO ANALITICO

Prólogo a la Edición Original Alemana..... 5
Prólogo a la Edición Estadounidense..... 7

LIBRO PRIMERO

Los Elementos del Ajedrez..... 25
Breve Historia del Origen del Juego..... 25
El Tablero de Ajedrez..... 26
Las Piezas..... 28
Las Reglas de los Movimientos..... 28
a. El Rey (con las reglas para el Enroque)..... 29
b. La Torre..... 31
c. El Alfil..... 31
d. La Dama..... 32
e. El Caballo..... 32
f. El Peón..... 32
Capturando "En passant" 33
La Promoción del Peón..... 33
La Posición Inicial..... 34
El Final de la partida: Jaque Mate (Mate), Ahogado, Tablas..... 35
El Ahogado..... 35
Jaque Perpetuo Ilustrado..... 35
La Función de la Estrategia..... 35
La Notación Descriptiva (o Inglesa)..... 36
La Notación Alemana (o Notación por Coordenadas)..... 36
El Dr. Lasker expone su Misión como Instructor..... 37
Sobre la Ventaja Material..... 37
Primera Proposición:
La Ventaja de una Torre es suficiente para ganar la partida..... 37
Torre y Rey vs. Rey..... 38
La Oposición..... 38
Zugzwang o la Obligación de Jugar..... 39
Segunda Proposición:
Rey y Alfil, o Rey y Caballo, contra Rey terminan tablas..... 40
Tercera Proposición:
Rey y dos piezas menores pueden forzar el Jaque Mate contra el Rey solo, a menos que ambas piezas menores sean Caballos..... 40

Piezas Mayores 40
Piezas Menores 40
Ilustraciones de la Segunda y tercera Proposiciones 40
Cuarta Proposición:
La Ventaja de un Peón no siempre es suficiente para forzar la victoria, pero basta en la mayoría de los casos 43
Ilustraciones de la Cuarta Proposición 44
Definición de Peón Pasado 44
Definición del Cuadrado del Peón Pasado 44
Pecualiaridades del Peón de Torre 45
Ilustración del Ahogado 45
Sobre la Ventaja del Ataque contra un Rey Desprotegido 46
Ilustración de lo Anterior 46
"Mate Ahogado" 48
Ilustración del Doble Jaque 48
Sobre la Ventaja lograda por un Ataque Simultáneo contra Varios Objetivos 48
Ilustración de la Interposición 49
Ilustración de "La Clavada" (Mostrando la Desventaja de estar "clavado") 49
La "Pinza" 50
El Jaque a la Descubierta 51
Clavadas Ilusorias 51
Sobre el Uso de Fuerzas Superiores en los Puntos decisivos 52
Regla para Determinar qué Bando tiene Ventaja en un Punto dado... 52
Cómo el "Valor" de las Piezas Afecta el Uso de una Fuerza Superior 52
Complicaciones que Surgen por Contiendas Simultáneas en Varios Puntos 53
Como la "Clavada" afecta el Uso de una Fuerza Superior 53
Sobre los Cambios: Valor de las Piezas 54
Ganando el "Cambio" 54
Valor de las Piezas Expresado en Peones, etc. 55
Ilustración de la Importancia del "Derecho a Jugar" 55
La Promoción del Peón Mostrando el Caso en que un Peón antes de promover es más fuerte que una Dama, una Torre y un Caballo Combinados 55
Torre contra Alfil y Peón 56
Dama contra Dos Torres 56
Dama contra Torre 57

LIBRO SEGUNDO

La Teoría de las Aperturas 58
Algunos Principios Generales y un Poco de Historia 58
La Defensa Petroff o Partida Rusa 61
La Defensa Húngara 62
La Defensa Filidor 63
Variante Hanham 64
La Defensa de los Dos Caballos 65
Variante Leonhardt de la Apertura de los dos Caballos 66
La Apertura Central y el Gambito del Centro 67
Una Variante del Gambito Danés 67
La Apertura del Alfil del Rey 68
El Ataque Max Lange 69
Steinitz sobre el Max Lange 69
Partida Marshall-Tarrasch (Fragmento) 70
La Apertura Inglesa (o Ponziani) 70
La Apertura Vienesa 71
Variante Mieses de la Vienesa 72
La Apertura Escocesa 72
Variante Blumenfeld de la Escocesa 74
Variante Paulsen de la Escocesa 74
El Gambito Escocés 75
El Gambito del Rey 76
a. Gambito Kieseritski 77
Steinitz-Zukertort 77
b. Gambito Allgaier 77
c. La Defensa de Filidor 78
d. El Ataque Chigorin 78
e. Gambito Salvio 79
f. Gambito Muzio 79
El Gambito Cunningham 80
El Gambito del Alfil del Rey 81
El Gambito Declinado del Rey 82
El Contragambito Falkbeer 83
El Gambito Danés 84
Giuoco Piano o Apertura Italiana 85
a. El Ataque de Moeller 86
Rubinstein sobre el Moeller 87
El Gambito Evans 87
a. Declinado 87
b. Aceptado 88

La Partida de los Cuatro Caballos ... 89
a. Análisis del Dr. Lasker ... 89
Partida Schlechter-Duras (Fragmento) ... 90
b. La Variante de Rubinstein ... 91
c. El Sistema de Bogoljubow ... 91
d. Análisis de Svenonius ... 91
La Ruy López o Española ... 92
a. Defensa Steinitz ... 92
b. Defensa de Schliemann ... 93
c. Defensa Berlinesa ... 93
d. Defensa Morphy ... 95
e. Variante "Breslau" 96
Dr. Lasker-Schlechter ... 96
f. Variante de Rubinstein ... 97
g. Variante del Cambio ... 98
Los Juegos Semiabiertos ... 100
a. La Defensa Niemzowitch ... 100
b. Los Fianchetti ... 101
i. Fianchetto del Rey ... 101
ii. Fianchetto de la Dama ... 101
c. La Defensa Alekhine ... 102
d. Gambito From ... 103
Bird-Lasker ... 103
i. La Invención de Lipke ... 103
ii. Análisis de Rubinstein ... 103
iii. Recomendación contra la Apertura Bird ... 103
e. Caro-Kann ... 103
Forgacs-Dr. Bernstein ... 105
f. El Contrajuego Central o Defensa Escandinava ... 105
g. La Defensa Siciliana ... 106
i. El "Gambito del Ala" 108
h. La Defensa Francesa ... 108
i. Variante Steinitz de la Francesa ... 109
Apertura Inglesa o Siciliana en Primera Movida ... 111
Las Aperturas Cerradas ... 112
El Gambito de Dama ... 113
a. Aceptado ... 113
b. Declinado ... 113
Partida Marshall-Rubinstein (Fragmento) ... 114
Otros Juegos del PD ... 115
La Apertura Reti o Zukertort ... 116

Resumen..... 117
Principios Utiles en la Apertura, Valor y Definición de los mismos 117
Valor de las Piezas en la Apertura..... 118

LIBRO TERCERO

La Combinación..... 119
Variante, Definición de..... 119
Combinaciones Simples ilustradas..... 120
Capablanca-Yates..... 121
Combinación con un Mate Ahogado..... 121
Louis Paulsen-Morphy..... 122
La Combinación, Qué es y Cómo llevarla a cabo en el Juego Práctico 123
Diferentes Temas en las Combinaciones..... 124
Tema de la Debilidad de una Pieza de Poca o Ninguna Movilidad... 124
Una Apertura Defectuosa en la cual un Alfil es Privado de toda Movilidad..... 124
El Tema Geométrico..... 125
Tema de Cercar al Rey Negro..... 125
Obstrucción de una Torre por un Alfil o Viceversa..... 125
Final por Troitzki..... 125
Obstrucción o Clavada. Una obstrucción ilustrada..... 126
Post-Kagan..... 127
Final por L. Kubbel..... 128
Ilustración del Tema del Apoyo Indirecto..... 129
Tema Ilustrando a Peones Pasados Apoyando Piezas o Peones Distantes (i.e. Tema de "Función")..... 129
Ilustración de otro Tema de Función..... 129
Steinitz-Hirschfeld..... 130
Lowenthal-Mayet..... 130
Steinitz-Chigorin..... 130
Alekhine-L. Kubmann..... 131
Steinitz-Meitner..... 131
Prof. Berger-Dr. Schmid..... 132
El Tema del "Desesperado" 132
Forgacs-Duras..... 133
v. Popiel-Marco..... 133
v. Oppen-X..... 133
Tarrasch-Em. Lasker..... 134
Bogoljubow, Reti y Spielmann vs. Englund, Jacobson, Nyholm y Olson..... 134

Final por A. Troitzki (Dama y Alfil vs. Dama) ... 135
Las "Intenciones" de las Combinaciones hacen que los Jugadores las Tengan en Cuenta ... 135
La "Amenaza" en un intento de Combinación ... 135
Dr. Tarrasch-Burn ... 136
Dr. Tartakower-Capablanca ... 137
John-Suchting ... 137
Tipos Prevalentes de Combinaciones ... 138
Morphy-Baucher ... 138
A. de Riviere-Morphy ... 138
Steinitz-Amateur ... 139
Em. Lasker-Bauer ... 139
Steinberg-Bolte ... 139
Ilustración del Tema de Apartar los Defensores de un Rey Hostil ... 139
Steinitz-X ... 140
Boden-Owen ... 140
Albin-Steinitz ... 140
Kolish-L. Paulsen ... 141
Ataque Típico sobre un Caballo Clavado ... 141
Defensa Típica contra Ataques Fuertes contra el Rey ... 141
Zukertort-Steinitz ... 142
Em. Lasker-Ed. Lasker ... 142
Dr. Tartakower-Dr. Alekhine ... 143
Bird-Steinitz ... 144
Schachmeister Steinitz (L. Bachmann) ... 145
Schlechter-Salwe ... 145
Chigorin-Steinitz ... 145
Lasker-Janowski ... 146
L. Bachmann ... 147
Steinitz-Lasker ... 147
Capablanca-Molina ... 148
My Chess Career (Capablanca) ... 148
Caldas Vianna-Silvestre ... 148
Dr. Bernstein-Snosko Borosky ... 149
Tema de la Fuerza y la Presa ... 149
Steinitz-v. Bardeleben ... 149
Schiffers-Tschigorin ... 150
Niemzowitch-Dr. G. Flues ... 151
X-Mieses ... 152
Przepiorka-W. Cohn ... 152
v. Freymann-Forgacs ... 153

Rubinstein-Em. Lasker 153
Dr. Esser-Davidson 153
Mackenzie-Blackburne 154
Dr. Tartakower-Em. Lasker 155
Rubinstein-Spielmann 155
El Zugzwang y el Ahogado 156
Final por Troitzki 157
Final de Reyes y Peones Ilustrando "La Pérdida de una Jugada" 158
Final por Weenik 158
La Oposición Ilustrada en Finales de Reyes y Peones 159
Schelfhout-Muurlink 159
Final del Dr. Lasker sobre una idea de v. Gottschall 160
Final por Troitzki 160
La Promoción del Peón 161
Dr. Lindhem-S. Bergh 161
Dufresne-Harwitz 162
Maroczy-Tarrasch 162
Hallgarten-Dimer 162
Un Final del Chess Player's Chronicle 163
Un Final por Leonid Kubbel 163
Chigorin-Tarrasch 165
Thomas-Marshall 165
Final por R. Reti 166
Ilustración del Peón "Que se Abre Paso" 166
Dr. Tarrasch-Em. Lasker 166
Em. Lasker-Janowski 167
Die Moderne Schachpartie (Dr. Tarrasch) 168
Sobre la Construcción de Combinaciones y sobre las Combinaciones que surgen en el Curso de una Partida tenazmente Disputada 168
El Peligro del Excesivo Estudio de Combinaciones Construidas de Antemano 169

LIBRO CUARTO

El Juego Posicional 170
El Juego Posicional opuesto al Juego de Combinación 170
El Plan 171
Plan vs. Ideas 171
My System (Nimzowitch) 172
Ejemplos 172

Metger-L. Paulsen ... 172
Torre y Peón vs. Alfil y Peón ... 173
Dama vs. Torre y Peón (Filidor) ... 174
Forgacz-Spielmann ... 175
Forgacz-E. Cohn ... 175
Dr. Perlis-Salwe ... 176
Vidmar-Spielmann ... 176
Mc. Donnell-Lewis ... 177
Marshall-Capablanca ... 178
My Chess Career (Capablanca) ... 178
Niemzowitch-Capablanca ... 179
Dr. Kaufmann y Fahdrich vs. Capablanca ... 179
My Chess Career (Capablanca) ... 180
Janowski-Capablanca ... 180
La Historia del Plan en Ajedrez ... 181
Filidor sobre la Planeación ... 182
Torre y Peón contra Torre (Filidor) ... 183
Torre y Alfil contra Torre (Filidor) ... 184
Conde Bruhl-Filidor ... 185
L'Analyse (Filidor) ... 186
De La Bourdonnais-Mc. Donnell ... 186
Filidor, La Bourdonnais, Mc. Donnell, Staunton, Anderssen, Morphy, Steinitz ... 187
La Teoría de Steinitz ... 189
Steinitz como Analista *(Field, Tribune, International Chess Magazine, Modern Chess Instructor)* ... 190
Steinitz, Maestro de la Estrategia, comparado con Zukertort, Genio de la Combinación ... 191
La Juventud de Steinitz ... 192
C. Hampe-Steinitz ... 193
Anderssen-Steinitz ... 193
Steinitz-Green ... 195
Steinitz-Mongredien ... 195
La Evolución de la Teoría de Steinitz ... 196
Mc. Donnell-Boden ... 197
Obstinaciones de Steinitz ... 198
Anderssen-Steinitz ... 199
Las Ventajas Duraderas ... 200
a. La Falange ... 201
b. Peón Doblado ... 201
c. Peón Retrasado ... 201

d. Peón Bloqueado ... 201
e. Peón Aislado ... 201
f. Peón Aislado y Bloqueado ... 201
g. El "hueco" 201
Zukertort-X ... 201
Bird-Steinitz ... 202
El Diván de Simpson ... 202
Máximas de Steinitz para el Juego Práctico ... 202
Ejemplos del Juego de Steinitz ... 203
Steinitz-Sellmann ... 203
Zukertort-Steinitz ... 204
Steinitz-Zukertort ... 205
Análisis Negligente de Partidas ... 205
Bachmann y Schallopp sobre una Partida Steinitz-Zukertort ... 206
Zukertort-Steinitz ... 207
Steinitz Lleva su Teoría más allá de las Necesidades del Ajedrez Práctico y entra en el Dominio de la Ciencia y la Filosofía ... 211
Equilibrio de la Posición en Ajedrez ... 211
Compensación en Ajedrez ... 211
Principio del Ataque ... 212
Debilidades y Puntos Débiles como Objetivos de Ataque ... 212
Ejemplos del Principio del Ataque ... 213
Capitán Mac Kenzie-Aficionado ... 213
Salwe-Marshall ... 213
Capablanca-Dr. Tartakower ... 214
Morphy-Anderssen ... 214
Teichmann-Dr. Bernstein ... 215
Berlín-Riga ... 216
Duras-E. Cohn ... 217
Anderssen-P. Morphy ... 217
Dr. Tarrasch-Schlechter ... 218
Principio de la Defensa ... 218
Morphy-Anderssen ... 219
Steinitz-Golmayo ... 219
Steinitz-Chigorin ... 220
Ponce y Chigorin-Gavilán y Steinitz ... 220
Chigorin-Steinitz ... 221
Los Años de Declinación de Steinitz ... 222
Steinitz y el Dr. Emanuel Lasker ... 223
Críticas y Adiciones a la Teoría de Steinitz ... 223
Principio de Cooperación de las Piezas ... 224

Los Peones son Mejores en la Falange 224
Observaciones sobre el Alfil y el Caballo 225
Ejemplos de Cooperación 225
a. Dama vs. Alfil y Caballo 226
b. Alfiles de Distinto Color 226
c. Dama vs. Dos Caballos 227
El Principio de Justicia 227
Ejemplos del Principio de Justicia 229
a. Torre y Peón Pasado 229
b. Rey y Peón vs. Torre 229
c. Caballo y Peón 230
d. Rey y Peón 230
Deseo de Lasker con Relación a sus Alumnos 230
Antagonismo de las Piezas 230
Die Blockade (Niemzowitch) 231
Finales de Alfiles del Mismo Color 231
Distancia 232
Alfil vs. Peones 232
Torre vs. Alfil y Peones 233
El Valor de los Puntos (Débil, Fuerte, Importante, Esencial) 233
Ejemplos 234
Rubinstein-Salwe 234
Duras-Rubinstein 234
Ataque y Defensa en las Posiciones Balanceadas 236
El Sacrificio Posicional 237
Ejemplos de Sacrificio Posicional 237
La Bourdonnais-Mac Donnell 237
Pillsbury-Em. Lasker 238
El Principio de Proporción 239
Filosofía del Dr. Lasker y el Doctor como autor 239
La Lucha 240
Das Begreifen der Welt (La Comprensión del Mundo) 240
Die Philosophie des Unvollendbar (La Filosofía de lo Inalcanzable) 240
La Escuela Hipermoderna 242
Ejemplos del Principio de Proporción 242
Te Kolste-Torre 242
El *Neuesten Schachnachrichten* de Kagan 244
Una Indagación en el Origen Lógico y el Dominio de Aplicación de la Teoría de Steinitz 245
Discusión Sobre la Compensación Adecuada por un Sacrificio de Peón 247

LIBRO QUINTO

El Efecto Estético en Ajedrez 250
Problemas de dos Jugadas por Paul Morphy 252
Anderssen-Kieseritzki (La "Partida Inmortal") 253
Ejemplos del Efecto Estético en Ajedrez 255
Final por el Conde de Villeneuve 255
Final Humorístico por un Autor Desconocido (El "Circo") 256
Un Final de un Antiguo Documento Persa 257
Problemas de tres Jugadas por Sam Loyd 258
Anderssen-Dufresne (Posición Crítica de la "Partida Siempreviva") 258
Läroboek Schack 259
Mason-Winawer 259
Pillsbury-Emanuel Lasker 260
Zukertort-Blachburne 261
Notas de Steinitz 262
Reti-Bogoljubow 262
Rubinstein-Teichmann 263
Notas de Schlechter 263
Bogoljubow-Spielmann 263
Bogoljubow-Aficionado 263
List-Hromadka 264
Finales por Troitzki 265
Final por Ratner 266
Finales por Leonid Kubbel 268
Finales por Henri Rinck 269

LIBRO SEXTO

Ejemplos y Modelos 270
I. Berger-P Gaspary 270
Probleme, Studien, Partien (I. Berger) 270
Dr. Tarrasch-Pillsbury 270
Die Moderne Schachpartie (Tarrasch) 271
Burn-Snosko Borovski 271
Janowski-Emanuel Lasker 273
Schlechter-Suchting 274
Capablanca-Marshall 276
Dr. Tartakower-Dr. Seitz 277
Coria-G. Bonco 278

Dus Chotimirski-Capablanca 278
Capablanca Magazine 278
Bogoljubow-Romanowski 279
Dr. Tartakower-Mieses 282
Bogoljubow-Reti 283
Torre-Yates 286
Sämisch-Spielmann 287
Alekhine-Marshall 289
Niemzowitch-Bogoljubow 290
Reti-Alekhine 292
Sir George Thomas-Rubinstein 294
Alekhine-Colle 297
Bogoljubow-Mieses 299
Bogoljubow-Reti 300
Romanowski-E. Rabinovitch 302
E. Nebermann-R. Bau 304
Torre-Gruenfeld 305
(L') Alfiere di Re (Grünfeld) 306
Rubinstein-Chwojuik 307
Capablanca-Alekhine (Vigesimoprimera partida del match) 309
Capablanca-Alekhine (Ultima partida del match) 311
Dr. Euwe-Bojoljubow 311

Reflexiones Finales

Sobre la Educación en Ajedrez 313
Tiempo Estimado para Convertirse en un Jugador de Primera Clase 313
Sobre el Futuro de la Teoría de Steinitz 316
Knigge 317
Intercambio Entre Hombres (Umgang Mit Menschen) 317
Labruyère 317
Caracteres 317

MANUAL DE AJEDREZ

LIBRO PRIMERO

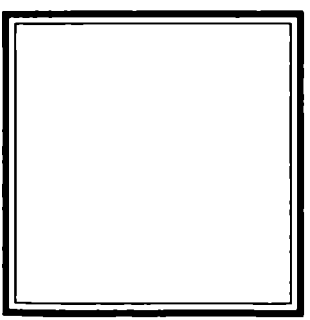
LOS ELEMENTOS DEL AJEDREZ

Aunque el juego de Ajedrez posee una historia que ha despertado interés en todas las épocas, se sabe muy poco de ella. Conocemos algunas leyendas que tratan sobre el origen del juego, leyendas que sólo están de acuerdo con la realidad histórica cuando señalan que se originó en Asia, en un pasado muy remoto. Se han descubierto juegos similares al Ajedrez en esculturas egipcias. Se han encontrado, también, documentos de mil años de antigüedad referentes al Ajedrez. Sin embargo, el juego de aquellos tiempos no era el que conocemos ahora. Sin duda, el Ajedrez ha sufrido muchos cambios, y quién sabe si el juego de Damas o, con más exactitud, algún juego relacionado con las Damas, haya sido un antepasado de nuestro Ajedrez.

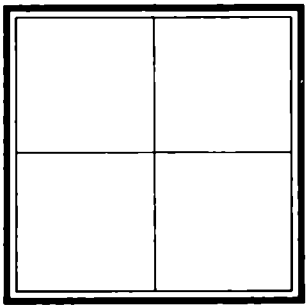
La carrera europea del Ajedrez comenzó hace mil años. En aquellos tiempos era un favorito en España: el juego de los nobles y los instruidos. Se cultivaba en castillos feudales y en las cortes de los príncipes; fue elogiado en poemas. Durante siglos se mantuvo como un juego de la aristocracia, la nobleza y la realeza, solamente accesible para un gusto refinado. Más tarde se introdujo en Italia y Francia, y por último encontró un hogar donde quiera que el hombre blanco puso su pie.

El Ajedrez, como ya se dijo, ha cambiado; pero sólo en su apariencia, en sus formas, de ninguna manera en su esencia, en su idea. Esta ha permanecido inalterada a lo largo de sus muchos siglos de vida. Por lo tanto, no resulta difícil descubrir esta idea: en todas las épocas el Ajedrez ha tenido el propósito, el intento, el significado de representar una guerra entre dos bandos: una guerra de extinción, conducida de acuerdo con reglas, leyes, de una manera culta, pero sin clemencia. Esto se vuelve evidente a partir de las reglas del juego, casi a primera vista.

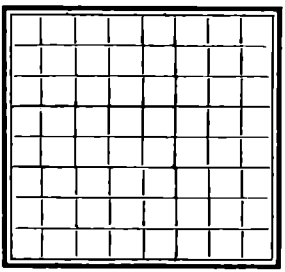
El cuadrado



Dividido por la Mitad



Dividido por tercera y última vez

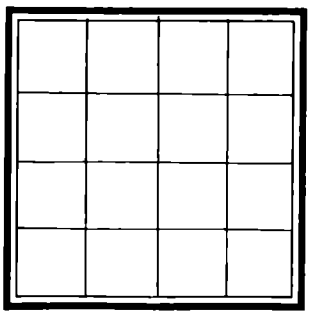


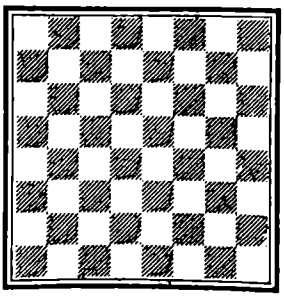
El Tablero de Ajedrez

El más antiguo y perdurable aspecto del Ajedrez es seguramente el tablero, la mesa sobre la que se juega, el campo de batalla del Ajedrez. Consiste de 64 partes, cada parte es una pequeña casilla que, al agruparse da lugar a un gran cuadrado. Las 64 casillas están ordenadas en ocho columnas y, perpendiculares a ellas, en ocho líneas. Por lo tanto uno puede dibujar un tablero de Ajedrez dividiendo en dos partes iguales un gran cuadrado, tres veces seguidas, como se muestra en los diagramas.

Por lo tanto, el proceso técnico de producir un tablero de Ajedrez es muy simple, y ni la concepción lógica ni la comprensión del tablero son complicadas. No es tan simple percibir las 64 casillas con la vista, pero se ha facilitado con el uso del color. Las casillas se colorean de negro y blanco, de manera alternada, así que desde tiempos inmemoriales el tablero de Ajedrez tiene el siguiente aspecto:

Dividido a la mitad por segunda vez





Es importante que el estudiante de Ajedrez conozca el tablero con toda precisión; debe ser capaz de visualizar cada casilla en su posición individual y en relación con sus casillas vecinas. Por esta razón, se ha dividido el tablero en tres regiones: el medio y los dos flancos. El flanco izquierdo está formado por la primera y la segunda columnas de la izquierda; de la misma manera, el flanco derecho está compuesto por las dos columnas del extremo derecho, y el medio, por las cuatro columnas restantes: la tercera, la cuarta, la quinta y la sexta. En el centro de este medio están situadas cuatro casillas que forman la intersección de la cuarta y la quinta columnas con la cuarta y la quinta líneas. Estas cuatro casillas del centro tienen la mayor importancia, en lo que a propósitos estratégicos se refiere.

Para describir breve y exactamente los acontecimientos en el tablero de Ajedrez, se ha dado un nombre a cada una de las 64 casillas. En los viejos tiempos, era un nombre descriptivo; en los nuestros, cuando las Ciencias Naturales y las Matemáticas han adquirido tanta prominencia, se le ha dado un nombre matemático. Este nombre matemático nos recuerda un sistema de coordenadas, como el que desarrolló Descartes. De acuerdo con este sistema, se designan las ocho "líneas" que van de abajo hacia arriba con los números 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, sucesivamente, y las ocho "columnas" que van de izquierda a derecha se designan sucesivamente con las letras a, b, c, d, e, f, g, h. La columna a, la columna b... la columna h son, por lo tanto, determinadas columnas; la primera línea, la segunda línea... la octava línea son, por lo tanto, determinadas líneas. Como cada casilla sólo pertenece a una columna y a una línea, se designa sin ambigüedades por su columna y su línea. Por ejemplo, b5 es aquella casilla de la columna b que pertenece a la quinta línea. Por costumbre, la letra precede al número; uno escribe b5, nunca 5b. Así, esta notación tiene la ventaja de nombrar a cada casilla sin ambigüedades.

De la otra notación, la descriptiva, que se usa en muchos países y también en el mundo anglosajón, hablaremos después con más amplitud.

En la notación matemática, la división del tablero que ya describimos se leería como sigue: el flanco izquierdo está compuesto por las columnas a y b; el flanco derecho, por las columnas g y h; el medio por las columnas c, d, e, y f; el centro, por las casillas d4, d5, e4, e5. Los límites del tablero están formados por la columna a, la columna h, la primera línea y la octava línea. Las esquinas son a1, a8, h1 y h8.

El estudiante debe esforzarse para adquirir el hábito de designar las casillas y visualizar su posición.

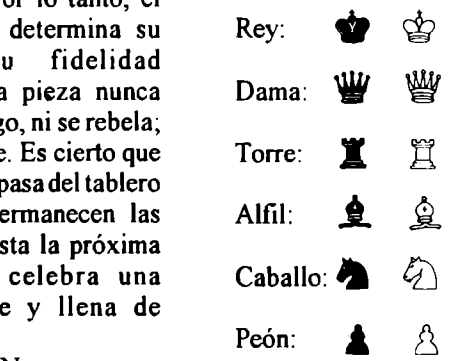
Hay muchos jugadores de Ajedrez que cometen errores simplemente por su incapacidad de dominar esta tarea geométrica, sin sospechar su valor.

Las Piezas

Los ejércitos que combaten entre sí en el tablero están integrados por piezas Negras y Blancas. Las piezas Blancas de una parte, las piezas Negras de la parte antagónica. Las dos partes son llamadas simplemente Blancas y Negras. Por lo tanto, el color de una pieza determina su obediencia y su fidelidad incondicionales. Una pieza nunca deserta ante el enemigo, ni se rebela; es leal hasta la muerte. Es cierto que si falla en el combate, pasa del tablero a una caja donde permanecen las piezas capturadas hasta la próxima partida; entonces celebra una resurrección alegre y llena de esperanzas.

Las Blancas y las Negras poseen fuerzas iguales. Ambas tienen un Rey, una Dama, dos Torres, dos Alfiles, dos Caballos y ocho Peones. Por lo tanto, cada bando cuenta con dieciséis piezas. Las piezas permanecen en el tablero hasta que son capturadas, una pieza ocupa una casilla, no puede haber dos piezas en la misma casilla. Al comienzo de la partida, los jugadores colocan las piezas en una determinada posición, que se mostrará más tarde, y luego las mueven alternativamente. Así, ocurre una lucha entre las piezas, de acuerdo con reglas determinadas, hasta que el Rey de uno de los bandos es capturado por la fuerza o los contrincantes acuerdan unas Tablas.

Generalmente, las piezas están talladas en madera. El Rey tiene la apariencia de un monarca coronado, la Dama porta una corona menor, las Torres sugieren robustos castillos, los Alfiles llevan el tocado característico de los obispos, los Caballos muestran una cabeza de dicho animal, y el Peón es como un hombre sin distinción, un hombre de la multitud, un soldado común.



Las jugadas consisten en transferir una pieza de una casilla a otra. Las Blancas "mueven" una pieza blanca, las Negras una negra. En ocasiones se ponen en movimiento dos piezas a la vez: cuando se "captura" una pieza hostil, es decir, se retira del tablero, en el enroque o al "coronar" un peón, términos que se explicarán más tarde. Todo esto se ejecuta de acuerdo con reglas fijas, que el jugador está obligado a obedecer.

Las Reglas de los Movimientos

El Rey se mueve de su casilla a una casilla vecina; la Torre, en su columna o línea; el Alfil, por las diagonales; la Dama puede moverse

como una Torre o un Alfil, el Caballo salta realizando el movimiento más corto que no sea una línea recta y el Peón se mueve una casilla hacia delante. Pero sólo se permiten tales jugadas si la casilla que ocupará la pieza está vacía u ocupada por una pieza hostil. Es más, el movimiento de la Torre, el Alfil y la Dama queda obstruido en cuanto tropiezan con una casilla ocupada. Así, un Alfil en c1 puede ir a cualquier casilla de la diagonal c1, d2, e3, f4, g5, h6, a menos que una de dichas casillas esté ocupada; si e3 está ocupada, f4, g5 y h6 quedan obstruidas y no se puede llevar al Alfil allí. Sin embargo, la Torre, el Alfil o la Dama pueden "capturar" la obstrucción, en caso de que se trate de una pieza hostil, colocando la pieza que se mueve en la casilla ocupada por la pieza que obstruye y echando esta última a la caja. También las otras piezas, el Rey, el Caballo y el Peón, pueden capturar a los hombres hostiles; en cualquier momento, el Rey o el Caballo tienen el derecho de moverse a la casilla ocupada por la pieza enemiga; sin embargo, el peón no lo hace así, sino con un movimiento hacia delante, en diagonal, a una casilla vecina. Todas las piezas están sujetas a ser capturadas, excepto el Rey. Su vida es sagrada, el jugador debe defenderla, sólo sucumbe cuando ningún recurso posible puede salvarlo de la captura. Cuando esto ocurre, el juego llega a su fin; el jugador que no puede salvar a su Rey de la captura recibe "Jaque Mate" y pierde la partida.

Estas reglas no están completas. Además son tan breves que el lector no puede darse una idea clara con ellas, pero sirven como primer paso para producir una vívida impresión de la batalla del Ajedrez.

Ahora las veremos en detalle para iluminar las consecuencias lógicas del juego.

El Rey

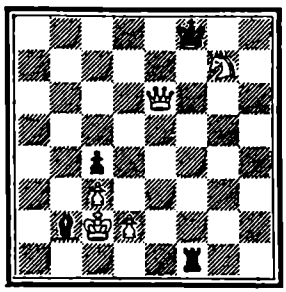
El Rey puede moverse de la casilla que ocupa a cualquier casilla que satisfaga las siguientes condiciones:

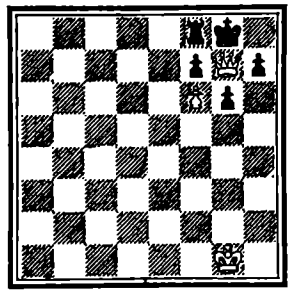
1. Una vecina a la casilla de ocupación
2. Que no esté ocupada por una pieza de su propio bando
3. Que no esté amenazada por alguna de las piezas hostiles.

Durante la partida, el Rey puede violar una vez la primera reglas: cuando enroca, y sólo en este caso. Al enrocar, el Rey se mueve **dos** casillas a la derecha o a la izquierda, y la Torre se coloca en la casilla sobre la que saltó el Rey. Pero esta jugada no se permite si:

1. El Rey está en "Jaque", es decir, amenazado de captura
2. El Rey o la Torre ya han hecho una jugada
3. El movimiento de la Torre está obstruido
4. El Rey o la Torre quedan expuestos a captura después de enrocar.

Ahora se presenta gráficamente lo que hemos dicho hasta aquí en simples palabras.





El Rey blanco colocado en c2 sólo tiene **una** jugada posible, o sea, hacia b2. Puede ir allí porque:

1. Esa casilla es vecina a c2

2. No está ocupada por una pieza de su propio bando, sino por una hostil, y

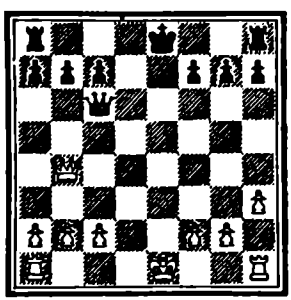
3. La casilla b2 no está amenazada por ningún enemigo.

Ni el Rey, ni la Torre, ni el Peón negros son capaces, en sus posiciones actuales, de capturar una pieza en b2. Por otra parte, el Rey blanco no puede realizar otra jugada; no puede moverse a b1 ni a d1, por la Torre negra, ni a b3 ni d3, por el Peón negro, ni a d2 porque allí está el Peón blanco, mucho menos a c1 donde lo esperarían dos asesinos, ni a c3, casilla que está amenazada por el Alfil de b2 y obstruida además por un Peón blanco. No puede moverse tampoco a otras casillas, porque no son vecinas a su actual residencia.

El lector puede demostrar que en la siguiente posición el Rey negro también tiene una sola jugada posible, hacia g7

Juegan las Negras. Su rey está en "Jaque", porque lo amenaza la Dama blanca. El Rey no puede capturar a la Dama, puesto que g7 está amenazado por el Peón de f6; el Rey no puede ir a ninguna parte sin que la Dama blanca amenace su lugar de refugio; ninguna pieza negra puede capturar a la Dama blanca. Por lo tanto, el Rey no puede ser salvado. El "Jaque" es un "Mate"; "Jaque Mate"; las Negras han perdido la partida.

El Enroque*

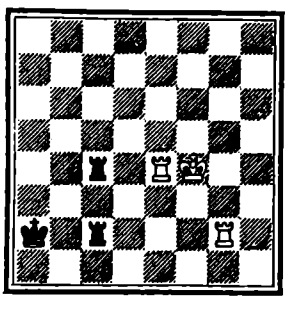


Los dos Reyes y las cuatro Torres permanecen donde se encontraban al

*En la práctica el jugador debe estar pendiente de mover el Rey antes que la Torre cuando hace esta jugada.

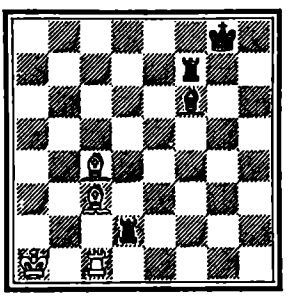
comienzo de la partida. Supongamos que hasta ahora no se ha movido ninguna de estas piezas. Si les toca jugar a las blancas, pueden enrocar con la Torre de h1, colocándola en f1 y *simultáneamente* haciendo saltar al Rey a g1; o pueden enrocar con la Torre de a1, colocándola en d1 y haciendo saltar al Rey a c1. Si es el turno de las negras, pueden enrocar con la Torre de a8 con lo que el Rey y la Torre ocupan las casillas c8 y d8 respectivamente. Pero no pueden enrocar con la Torre de h8 porque la Dama blanca atacaría a la Torre después del enroque y, por tanto, el enroque es ilegal.

La Torre



La Torre de c2 tiene las siguientes jugadas posibles: b2, d2, e2, f2 y la captura de g2. No puede ir a c1 ni a c3 porque está en la obligación de proteger a su Rey de la Torre blanca de g2. La Torre de c4 puede ir a a4, b4, d4 o capturar en e4, pero no puede capturar en f4 porque la Torre de e4 es una obstrucción; también puede ir a c8, c7, c6, c5 ó c3, pero no a c2 ni a c1 debido a la obstrucción de la Torre de c2. La Torre de e4 sólo tiene dos casillas a donde moverse: d4 y c4, y la Torre de g2 tiene nada menos que 12 casillas: cualquier casilla de la columna g y, con excepción de dos casillas, a todas las de la segunda línea: h2, f2, e2, d2, c2, g1, g3, g4, g5, g6, g7 y g8.

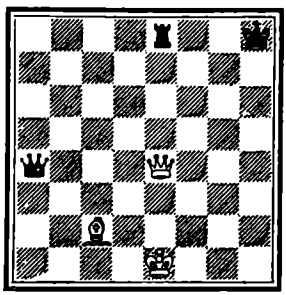
El Alfil



En esta posición hay tres Alfiles sobre el tablero: c3, c4 y f6; también tres Torres: c1, d2 y f7, y, por supuesto, los dos Reyes (los Reyes nunca son capturados) en a1 y g8. Como los Alfiles se mueven diagonalmente, el Alfil de c3 puede capturar al de f6 y viceversa. Pero el Alfil de c3 no puede capturar la Torre de d2 porque el Alfil está forzado a proteger a su Rey, obstruyendo al Alfil de f6. El Alfil de c4 puede capturar a la Torre de f7; esta pieza se halla inmovilizada, ya que está clavada por el Alfil de c4. Por tanto, el número de casillas a las que pueden moverse los Alfiles en las

posiciones anteriores, son: para c4=10 (a2, b3, d5, e6, f7, b5, a6, d3, e2 y f1), para f6=9 (h8, g7, e5, d4, c3, e7, d8, g5, h4) y para c3=4 (b2, d4, e5 y f6).

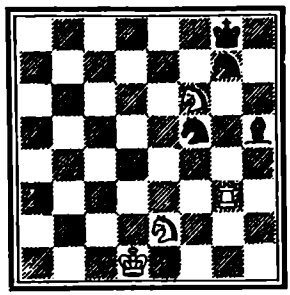
La Dama



En esta posición, sobre el tablero están dos Damas, una Torre, un Alfil y los dos Reyes. La Dama negra de a4, que puede moverse como Torre o Alfil, tiene a su disposición las jugadas: b4, c4, d4, a1, a2, a3, a5, a6, a7, a8, b5, c6, d7 y la captura en e4 y c2. Sin embargo, la Dama blanca tiene un recorrido muy limitado, porque está clavada por la Torre de e8. Si se eliminara la clavada, podría ir a h7 y allí, apoyada por el Alfil de c2, darle mate al Rey; en esta posición, puede capturar a la Torre de e8 o ser capturada por ella.

El Caballo

Aquí hay cuatro Caballos sobre el tablero, además de una Torre, un Alfil y los dos Reyes. Dos de los Caballos están inmovilizados: el de e2, debido al Alfil de h5, y el Caballo de g7 por la Torre de g3; ambos deben proteger a sus Reyes.

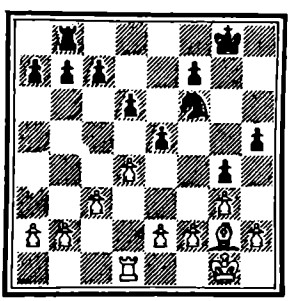


El Caballo de f5 puede moverse a una de las siguientes casillas: e7, d6, d4, e3, g3 (con lo que capturaría a la Torre), h4 y h6. El salto más corto en el tablero de Ajedrez es moverse dos casillas (en el aire) en una columna o línea y luego una casilla de manera perpendicular. Ese movimiento le permite ocho posibilidades al Caballo de f5, pero en la posición anterior se descarta una casilla, la g7, porque está obstruida por un Caballo partidario del de f5. El Caballo de f6 tiene ocho jugadas posibles: amenaza al Rey contrario, "da Jaque", "jaquea", y el Rey debe huir, por ejemplo a f7, para salvarse.

El Peón

Aquí usted ve 16 Peones, es decir, todos los que estaban en la caja, dos Torres, un Alfil, un Caballo y además los dos Reyes. Al comienzo de la

partida, los Peones blancos están colocados en la segunda línea y los negros en la séptima; desde allí se mueven o capturan hacia delante al enemigo, los Peones blancos de abajo hacia arriba y los negros en dirección opuesta. Por ejemplo, el Peón de d4 puede capturar al de e5 y viceversa, porque los Peones, aunque se mueven hacia delante en su columna, capturan oblicuamente, avanzando siempre hacia el enemigo.



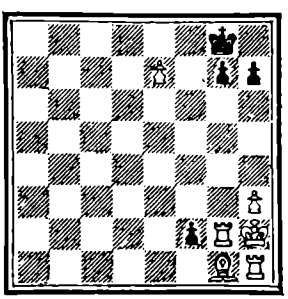
La posición anterior muestra tres Peones inmóviles, "bloqueados": g3, g4 y f7 El Peón de g3 está bloqueado por el de g4, porque el Peón no captura hacia delante, sino oblicuamente. La posición muestra nueve Peones que permanecen en las casillas donde se encontraban al inicio de la partida: a2, b2, e2 f2, h2, a7, b7, c7 y f7; aún no se han movido; los otros siete Peones han avanzado durante la partida. El peón de d4 tiene dos jugadas posibles: avanzar a d5 o capturar en e5. El peón de c3 sólo tiene una jugada posible: avanzar a c4.

Hace unos cuatro siglos se introdujo la regla de que los Peones que se encuentran en su posición inicial y no están bloqueados pueden avanzar uno o dos pasos, de acuerdo con el plan del jugador. Esta regla hizo más vivo el juego, por lo que el mundo del Ajedrez la aceptó en su época. Por ejemplo, el Peón de a2 puede avanzar a a3 ó a a4 en una jugada.

Con esta regla surge una dificultad. Su objetivo era acelerar las acciones en el Ajedrez y añadirle variedad, pero traiciona, a veces, los derechos obvios del oponente. Para ejemplificar esto, observe los Peones de f2 y g4. El peón de g4 se encuentra en guardia sobre la casilla f3. Si f2 avanza a f3, g4 puede capturarlo; así se ha hecho durante siglos. Después de la introducción de la nueva regla, el Peón de f2 podía evadir al de g4 avanzando de una vez a f4 y faltándole al respeto al Peón negro sin recibir castigo. Naturalmente, el Peón que estaba en guardia en g4 se sentía defraudado cuando el Peón hostil se infiltraba a través de las postas de avanzada. Se daban entonces acaloradas disputas. La innovación no podía tener el sentido de hacer inmune al Peón que avanzaba. Y al final la justicia salió victoriosa: al Peón que estaba de guardia se le otorgó el derecho de captura, como si el Peón que trataba de infiltrarse avanzara sólo un paso; pero el Peón de guardia no puede diferir este movimiento, sino que debe ejecutarlo sin pérdida de tiempo como una réplica inmediata al intento de avance. Si, por ejemplo, en la posición anterior las Blancas

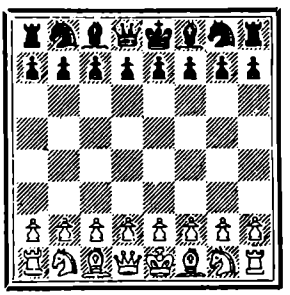
juegan **f2-f4**, las Negras pueden responder **g4xf3**, ejecutando así su intención original de capturar el Peón de f3. Esta especie de captura se llama "captura al paso" o, en francés, captura "*en passant*" Si después de mover el Peón de f2 a f4, el Peón de g4 no lo captura de inmediato "al paso", aquel permanece sin ser molestado en f4 y de ahí en adelante sólo tiene que combatir con los Peones hostiles de las columnas e y f.

Como los Peones únicamente avanzan hacia adelante, después de hacerlo de línea en línea terminan por llegar a la octava línea donde, de acuerdo con las reglas, habrían topado con una barrera y deberían permanecer inmóviles. ¿Debe significar esto su muerte? ¿Deben volverse inútiles después de haber cumplido con su deber y luchar para abrirse paso a través de las líneas enemigas? Eso no sería justo. Como en cualquier lucha resulta honroso atraer el fuego del enemigo y hacerle daño, el Peón que llega a la última fila es recompensado convirtiéndolo en un "oficial" de su ejército; allí se le cambia por una Dama, por una Torre, por un Alfil o por un Caballo, tomando en cuenta el deseo del jugador; es decir, se le promueve a un rango más alto, porque los oficiales tienen mucha más movilidad y valor que los Peones.



Si aquí fuera el turno de las Blancas, pueden avanzar el Peón de e7 a e8, cambiarlo por una Dama y anunciar Mate. Si fuera el turno de las Negras, pueden avanzar de f2 a f1, pedir un Caballo y darle Jaque Mate a las Blancas.

La Posición Inicial



Desde tiempos inmemoriales las piezas se han colocado, al principio de la partida, en el orden mostrado anteriormente y las Blancas hacen la primera jugada. En las esquinas se encuentran las Torres, en la primera línea los oficiales blancos están en el orden T, C, A, D, R, A, C y T; la esquina a la derecha de las Blancas es blanca; en la segunda línea se encuentran los Peones blancos, en la séptima línea, los Peones negros y en la octava línea los oficiales negros, opuestos cada uno a un blanco de su propia clase: la Dama opuesta a la

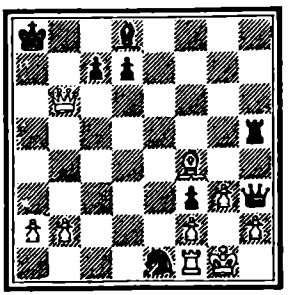
Dama, el Rey opuesto al Rey, etc. La Dama blanca se coloca en una casilla blanca y la Dama negra en una casilla negra; por lo tanto, la Dama se coloca en una casilla de su propio color (lo que es un vestigio de la galantería feudal).

El Fin de la Partida: Jaque Mate (Mate), Ahogado,Tablas.

La partida se decide con un Jaque Mate, pero no todas las partidas terminan con un Mate.

Si al jugador que le toca mover no puede hacer una jugada legal y, además, su Rey no está en Jaque, no recibe Mate aunque la partida haya llegado obligatoriamente a su fin. A esta conclusión de la partida se le llama Mate Ahogado; un Mate inútil, falso, improductivo. En resumen: un "Ahogado" El jugador que es Ahogado no pierde la partida, ni la gana, porque sólo puede perder quien recibe "Jaque Mate", y una condición esencial para el Mate es que el Rey debe estar en Jaque, y en una posición de ahogado el Rey no lo está.

Además, cuando ninguno de los oponentes cree que tiene el poder para terminar la partida dando Jaque Mate, ésta termina sin decisión, "tablas" por mutuo acuerdo. Este acuerdo puede ser voluntario u obligado. Obligado cuando los dos oponentes repiten sus jugadas, yendo hacia atrás y hacia delante sin cambiar su posición. Y también cuando, después de 50 jugadas sucesivas, no ha habido un cambio esencial o ninguno de los dos jugadores puede demostrar un avance hacia la meta. La regla general es que esto se demuestra cuando no se ha realizado ninguna captura ni un avance de Peón después de estas 50 jugadas. Estos son, de común acuerdo, las señales visibles de un cambio esencial.



Aquí juegan las Blancas. Las Negras amenazan Jaque Mate de dos formas, con la Dama de h3 captura en h2 ó la mueve hacia g2. Las Blancas no pueden defenderse de la amenaza y, por lo tanto, tratan de atacar al oponente dándole Jaque con **Db6-a6**. Las Negras están forzadas a replicar **Ra8-b8**. Ahora dan Jaque de nuevo con **Da6-b6.** El Peón clavado no puede capturarla, por lo que hay que jugar **Rb8-c8** ó **a8.** Otra vez se juega **Db6-a6, Ra8(c8)-b8**. Y los Jaques no tienen fin, la partida es tablas por "Jaque Perpetuo"

La Función de la Estrategia

Hasta aquí se han formulado las reglas y leyes del juego; con esas mismas reglas juegan el principiante

y el veterano, el empujamaderas y el maestro. Quien no sigue estas reglas, no juega Ajedrez; Quien las sigue, pertenece a la comunidad de los ajedrecistas, que cuenta con millones de adeptos.

Dado que todos siguen las mismas reglas, lo que diferencia a un jugador de otro es la estrategia: el plan, la intención, el objetivo, la fuerza, en resumen, la razón de sus jugadas.

Esta razón no es diferente de todas las demás razones; es una parte de ellas, que crece de su cuerpo, se posesiona de su fuerza y está determinada por sus penas. Del mismo árbol que cuelga una rama llamada Lógica de Aristóteles, cuelga otra pequeña rama llamada Estrategia en Ajedrez.

La Notación Descriptiva

Dado que, para comunicarse, la razón necesita un sistema de expresión, un tipo de lenguaje, la comunidad ajedrecística ha inventado y difundido palabras técnicas y una notación de casillas y jugadas. Es verdad que muchas naciones siguen la notación por coordenadas descrita y utilizada anteriormente: **e2-e4** significa la jugada que coloca la pieza de e2 en e4; sin embargo, en muchas naciones se ha preferido una notación descriptiva surgida de su propia vida ajedrecística. Esta notación hace referencia a la posición inicial; llama a las Torres de a1 y a8 las "Torres de la Dama", a los Caballos de b1 y b8 "Caballos de la Dama", a los Alfiles de c1 y c8 "Alfiles de la Dama", a los Alfiles de f1 y f8 "Alfiles del Rey", a los Caballos de g1 y g8 "Caballos del Rey", a las Torres de h1 y h8 "Torres del Rey", a los Peones de a2 y a7 "Peones de la Torre de la Dama", a los Peones de b2 y b7 "Peones del Caballo de la Dama" etc.

Cuando es el turno de las Blancas, se describen las casillas del tablero de acuerdo con la columna y la línea; e4, por ejemplo "cuatro Rey", a5 "cinco Torre Dama", y cuando es el turno de las Negras, las casillas son nombradas de acuerdo con el punto de vista de las Negras. Para las Negras, que están situadas a partir de la octava línea, ésta es su primera línea; 4R significa para ellas e5 y 5TD significa a4. En fin, las Blancas y las Negras tratan esta posición como si disfrutaran de los mismos privilegios, teniendo ambas derecho a su propio punto de vista. Así, mientras que en la notación algebraica las dos jugadas normales para comenzar la partida: e2-e4, e7-e5, son denominadas en forma diferente, en la notación descriptiva deben leerse: Blancas P4R, Negras P4R y, por tanto, son denominadas en la misma forma. La notación descriptiva señala y acentúa la razón de estas jugadas, que son idénticas, mientras que la notación algebraica sólo establece la geometría del tablero de Ajedrez y, por lo tanto, hace una distinción entre varias regiones geométricas del tablero sin tomar en cuenta el significado de la estrategia del Ajedrez.

Cada notación tiene sus ventajas y es útil conocerlas. Cada pueblo

preferirá una notación que tenga sus raíces en la costumbre, la tradición, la historia de la comunidad ajedrecística nacional y, por lo tanto, en las siguientes páginas, sólo se empleará la notación descriptiva.

Unos cuantos signos son internacionales. Una captura se indica con una cruz, X, un Jaque con un signo de suma, +, un Jaque Mate con un doble signo de suma, ++, el Enroque del flanco R con O-O y el Enroque del flanco D con O-O-O.

Nuestra Misión

Al adoptar las reglas y el estilo de explicar y anotar descritos anteriormente, nuestro objetivo será hacer visible la Razón del juego de Ajedrez. De acuerdo con la costumbre y la ley de la Razón, esta misión nos obligará a comenzar con los aspectos más simples y a ir avanzando hacia otros más complejos por medio de la deducción lógica, hasta desenterrar todas las diferentes fuentes de la Razón que se manifiestan en el Ajedrez y esbozar nuestras conclusiones finales.

Sobre la Ventaja Material

PRIMERA PROPOSICIÓN:

La Ventaja de una Torre es suficiente para ganar la partida.

Cuando alguien recibe Jaque Mate, las piezas que son observadoras pasivas del desastre, sin importar cuántas sean, no sirven de nada. Las piezas que no pueden ayudar impidiendo un peligro, no tienen valor. Sin embargo, consideremos la cuestión de la Ventaja Material bajo cierta condición que ya los sabios de la Edad Media le daban el nombre conciso de "*ceteris paribus*" El significado de esta condición es que las ventajas y las desventajas forman una igualdad, están balanceadas. Claro que la proposición anterior no siempre es válida. Bajo la lógica euclidiana, dicha tesis sería un gran error una proposición de Euclides, pero *ceteris paribus* es tan real como el oro.

Sólo que el método de Euclides no funcionaría en el Ajedrez. En éste, la razón no es del orden matemático (esto lo veremos más tarde con mayor claridad). El Ajedrez no es una certidumbre, y cuando lo llegue a ser, habrá perdido su utilidad. Para que los jugadores de Ajedrez sigan un argumento, es indispensable la idea de los sabios de la Edad Media que toma cuerpo en la conocida frase latina *ceteris paribus*.

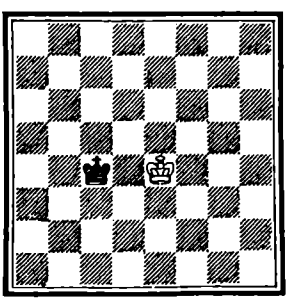
Por medio del *ceteris paribus* estamos en nuestro derecho de suponer que todas las piezas que son de igual fuerza y valor, se han enfrascado en una batalla pareja al final de la cual, como los dos leones que se devoran entre sí hasta la cola, han emigrado del tablero de Ajedrez a la caja, dejando así al lado más fuerte con una Torre en una posición segura y el Rey, contra un Rey desprotegido.

Si le toca jugar al bando más fuerte, podemos demostrar que Torre

y Rey contra Rey siempre pueden forzar un Jaque Mate. Esta demostración es matemática. Se basa en cierto proceso por medio del cual la movilidad del bando débil va siendo limitada , su Rey se va confinando a una prisión de paredes cada vez más estrechas, hasta que finalmente se forza un Jaque Mate. La demostración comienza con probar que existen ciertas posiciones de Mate con las piezas disponibles, y sigue al hacer evidente que, en el curso del proceso anterior, puede llevarse al bando débil a una de esas posiciones de Mate.

Mientras el Rey permanezca en el centro del tablero, no pueden darle Mate entre un Rey y una Torre. Supongamos que las dos piezas agresoras han llegado a la posición en que su efecto es más fuerte. Entonces los dos Reyes estarían uno frente a otro y la Torre daría Jaque en una línea o una columna, con lo que el Rey asediado recibiría jaque y tendría cortadas por su enemigo cinco casillas. Esto puede verse fácilmente.

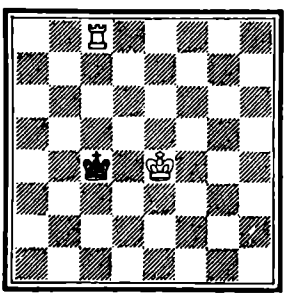
Efecto más Fuerte de Rey vs. Rey



Aquí los Reyes están en la posición en que puden estar más cerca uno del otro sin que se expongan a la captura, ni siquiera por parte del Rey contrario.

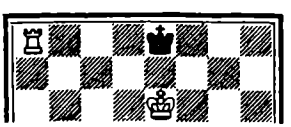
Se encuentran en "Oposición" y evitan que el otro se mueva a cualquiera de las casillas, 3D, 4D y 5D de las Blancas.

Efecto Más Fuerte del Rey y una Torre vs. el Rey

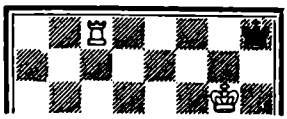


Los Reyes están en Oposición, la Torre jaquea y priva al Rey hostil de las tres casillas que están junto a las dominadas por el Rey blanco. Así, el Rey colocado en la columna del Alfil es enviado hacia la columna del Caballo, una columna más cerca del borde del tablero.

Posición de mate con el Rey en la orilla



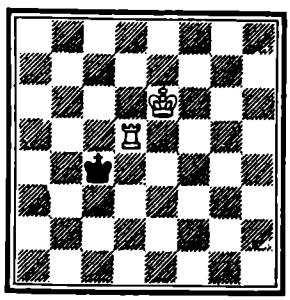
Posición de mate con el rey en la esquina



El bando más fuerte obliga al Rey hostil a ir hacia el borde y, si es necesario, hacia la esquina, procediendo como el pescador que lleva al pez hacia su red y luego la jala, estrechando el espacio disponible para su presa hasta que finalmente no queda lugar para la víctima.

Pero existe un punto que necesita mayor explicación. Después de todo, la metáfora anterior no se da en la realidad. Consideremos esta posición:

El Rey en la red



En realidad, el Rey negro en 5AD no puede pasar más allá de la columna de la Dama, ni de la cuarta línea, mientras la Torre blanca, que está protegida por su Rey, permanezca de guardia en 5D. Pero ¿cómo se podría apretar esta red? Si el Rey negro rehusara moverse, el estrechamiento de la red sería imposible.

El pez puede rehusar moverse hacia la red del pescador, pero el Rey en la red de la Torre no puede hacer lo mismo. El *derecho* de mover en Ajedrez es, al mismo tiempo, una *obligación*. En la mayoría de los casos, el derecho de mover es de gran valor, pero existen casos, como el que se muestra antes, donde no resulta ventajoso mover. Además, correcta o incorrectamente, las leyes del Ajedrez no permiten una libre elección. Usted tiene que mover, gústele o no. La obligación de mover normalmente se describe con una palabra alemana, *"Zugzwang"*, que se ha hecho de uso internacional.

Regresemos a la posición anterior. Mueven las Blancas. Ellas mueven su Rey de 6R a 6D. Si las Negras replican con Rey de 5A a 5C ó 6C, la Torre continuaría con T5AD cortando así la columna AD; y si las Negras responden con el Rey de 5A a 6A, el Rey blanco obtendría la oposición, Rey de 6D a 5A, y el juego procedería en adelante metódicamente. Rey de 6A a 6C, Torre de 5D a 4D, Rey de 6C a 6A, Rey de 5A a 5D, Rey de 6A a 7A, Rey de 5D a 4A, etc. Conducir al Rey por medio del *Zugzwang* hacia el borde y darle Jaque Mate ahí resultará, después de todo lo que ya se ha dicho, una tarea fácil.

SEGUNDA PROPOSICIÓN:

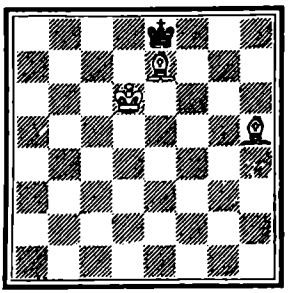
Una partida con Rey y Alfil o Rey y Caballo contra Rey termina en Tablas.

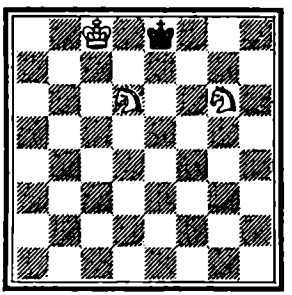
Reflexionemos ahora de acuerdo con el método anterior. Pronto encontraremos que es imposible un Jaque Mate con Rey y Alfil o Rey y Caballo contra el Rey, incluso cuando el lado débil tiene su Rey colocado en la posición más desfavorable: la esquina. Incluso estando el Rey agresor en oposición con el Rey enemigo en la esquina, el bando sitiado tendrá todavía una casilla de escape; si ésta es amenazada por el Alfil o el Caballo, el Rey en la esquina no estará jaqueado y, por lo tanto, estaría Ahogado; por el contrario, si se le da Jaqueal Rey en la esquina, sólo se consigue enviarlo a un lugar más favorable. La tarea de dar Jaque Mate con las fuerzas anteriores no tiene solución.

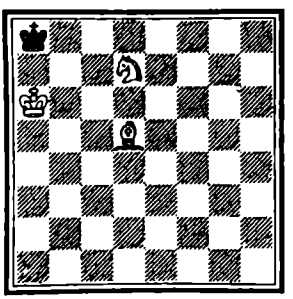
TERCERA PROPOSICIÓN:

El Rey y dos piezas menores pueden forzar el Jaque Mate contra el Rey solo, a menos que ambas piezas menores sean Caballos.

Debido a la fuerza menor de los Alfiles o los Caballos comparados con la Torre o la Dama, estos dos últimos oficiales son llamados piezas "mayores" y los primeros: piezas "menores" Con la ayuda de dos oficiales menores y el Rey siempre se pueden construir posiciones de Mate; por ejemplo, las tres que siguen.





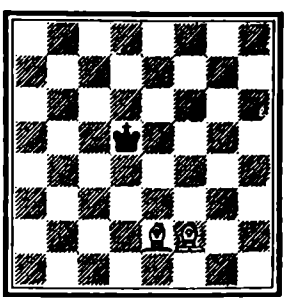


Pero es imposible llegar a todas estas posiciones de Mate por un proceso sistemático, de manera metó-

dica. Y como el Ajedrez en ningún momento se juega al azar, esta circunstancia es muy significativa. De aquí podremos distinguir entre los mates anteriores a los que puede arribarse en forma forzosa, y a los que sólo pueden llegarse por medio de un error, el aburrimiento o el mal jucio de su oponente.

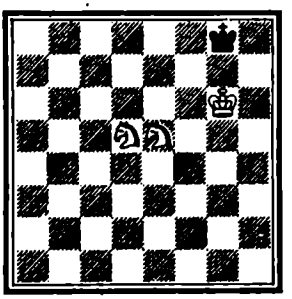
Un proceso sistemático consiste siempre, de una forma u otra, en tender una red lógica. Cuando se apunta hacia el Rey hostil, el progreso sistemático sólo es posible cuando se avanza hacia la disminución de la movilidad de esa pieza. Una vez determinada la dirección del proceso, el propósito final es una de las posiciones de Mate, el problema está claramente planteado y su solución requiere pocas molestias.

Con dos Alfiles es fácil apresar al Rey hostil colocando uno al lado del otro. De esta manera, dominan dos diagonales vecinas dividiendo así el tablero en varias partes separadas, de forma que el Rey hostil, atrapado en uno de esos compartimentos, es incapaz de pasar a otro.



Aquí el Rey negro está restringido al compartimento limitado por las casillas 7TD, 6TD, 5CD, 5CD, 5AD, 4AD, 4D, 3D, 3R, 3AR, 3CR, 4CR, 4TR y 5TR. El Rey no puede moverse hacia ninguna casilla de este borde y, por lo tanto, no puede alcanzar ninguna casilla fuera de este compartimento. Con la aproximación del Rey blanco será fácil construir conjuntamente la red y darle Jaque Mate al Rey negro.

No puede forzarse un Jaque Mate con dos Caballos. Incluso llevando al Rey negro a la esquina, falla la tarea de forzar el Jaque Mate.



Esta es una posición crítica. Para darle Jaque Mate, el Rey debe ser llevado a la esquina. Por lo tanto, su escape: 1AR, debe ser cortado. Si el Caballo de 5R va a 7D, con este fin, y las Negras replican con R1T, el Rey negro regresará a 1C, porque no puede cortarse esa casilla moviendo el Caballo a 6A, ni moviendo el otro de 5D a 7R, debido a la ley del Ahogado. Al regresar, el Rey amenazará de nuevo con escapar vía 1A, manteniendo así ocupado a uno de los

Caballos, por ejemplo, el de 7D. Y no se puede obtener un progreso posterior. Sólo un gran error le permitiría al blanco darle Jaque Mate, por ejemplo:

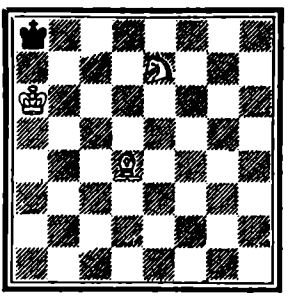
1. C de 5D a 6A+, R a 1T

Obviamente esta jugada es un grave error, pues las Negras van voluntariamente a donde las Blancas quieren llevarlas; la jugada **R1A** conduciría a las tablas.

2. C de 5R a 7A Mate

Con Alfil, Caballo y Rey contra Rey se obtiene el Jaque Mate, pero en una forma complicada. El principio de la cacería del Rey es éste: el Rey, el Alfil y el Caballo, en su esfuerzo por cazar al Rey enemigo en una esquina, deben repartirse *diferentes* tareas, ayudándose entre sí; no deben duplicarse en ninguna tarea, pues esto se convertiría en una competencia innecesaria entre ellos y sería un esfuerzo inútil. Por tanto, cada pieza debe cortarle al Rey las casillas que no defiendan las otras piezas, que deben tener su propio lote de casillas que cuidar y que no debe traspasar. Tomando en cuenta este principio, no es difícil conducir al Rey a una esquina. Pero ahora surge otra dificultad. Debe llevarse al Rey adversario a una esquina que el Alfil pueda atacar, pues no puede *forzarse* el Mate en ninguna de las otras esquinas. Si el Alfil se mueve por las casillas blancas, está limitado a éstas, pues el movimiento diagonal a través de una casilla blanca comprende sólo casillas blancas; y con las casillas negras sucede lo mismo. De aquí que el Rey perseguido tratará de ir siempre hacia una esquina inalcanzable para el Alfil y de evitar cualquier esquina del color de la diagonal que éste puede atacar Por otra parte, el atacante, después de haber llevado al Rey hacia la esquina segura, se enfrenta al problema de llevarlo a una de las esquinas inseguras.

Esta última tarea debe ser estudiada en detalle. El juego se desarrolla como sigue:



1. R de 6T a 6C
R de 1T a 1C
2. R de 6C a 6A
R de 1C a 1T
3. C de 7R a 5D
R de 1T a 1C
4. C de 5D a 7A
...

Así se corta la esquina.

4. ...,
R de 1C a 1A
5. A de 4D a 7T
R de 1A a 1D
6. C de 7A a 5D
R de 1D a 1R

Las Negras hacen un intento por ganar mayor libertad de movimiento.

7. R de 6A a 6D
R de 1R a 2A

8. C d5 5D a 7R
R de 2A a 3A
9. A de 7T a 3R

La red se va apretando, se frustra el intento del Rey negro.

9. ...,
R de 3A a 2A
10. A de 3R a 4D
R de 2A a 1R
11. R de 6D a 6R
R de 1R a 1D
12. A de 4D a 6C+
R de 1D a 1R

Ahora el Caballo tiene que cortar la casilla 8R.

13. C de 7R a 5A
R de 1R a 5A
14. C de 5A a 6D
R de 1A a 2C
15. R de 6R a 5A
R de 2C a 3T
16. A de 6C a 8D
R de 3T a 4T
17. C de 6D a 8R
R de 4T a 3T
18. A de 8D a 5C+
...

El Rey negro no se atreve a regresar, pues recibiría Jaque Mate de inmediato.

18. ...
R de 3T a 2T
19. R de 5A a 6A
R de 2T a 1C
20. R de 6A a 7R
R de 1C a 2T
21. R de 7R a 7A
R de 2T a 1T
22. A de 5C a 6T
R de 1T a 2T
23. A de 6T a 8A
R de 2T a 1T
24. A de 8A a 7C+
R de 1T a 2T
25. C de 8R a 6A
Mate

CUARTA PROPOSICIÓN:

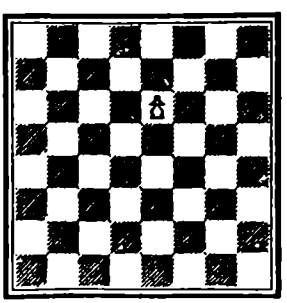
La ventaja de un Peón no siempre es suficiente para forzar la victoria, pero es suficiente en la mayoría de los casos.

Al considerar esta proposición, uno debe acentuar muy fuertemente la condición de *ceteris paribus*. El plan de "cambiar" las piezas hostiles una por una, hasta que sólo quede en el tablero el Peón de más junto a los dos Reyes es, a menudo, difícil y quizás imposible de llevar a cabo por completo. Pero, a pesar de ello, consideremos esta tarea resuelta y e investiguemos ahora las últimas etapas de ese combate.

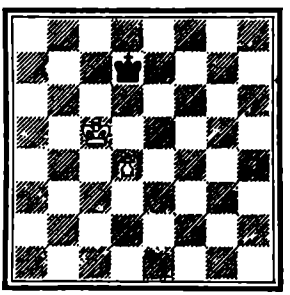
Primero, permítase que el Peón luche sin ayuda contra el Rey adversario. ¿Será capaz el Peón de avanzar sin molestias hasta la octava fila, coronarse allí y después dar Jaque Mate al Rey? ¿O, mientras lo intenta, el Rey se acercará al Peón y lo capturará? La respuesta es puramente matemática. Mientras el Peón avanza una casilla, el Rey se acerca una casilla. Por lo tanto, al tener que avanzar el Peón a pasos de Peón hasta que corone, y al tener que acercarse el Rey a pasos de Rey a la casilla donde el Peón corona, todo depende de la relación entre los pasos

de Peón y los pasos de Rey. Si el número de pasos de Peón es menor que el de pasos de Rey, el Peón coronará. Si son iguales, o si el número de pasos del Peón es mayor, el Rey lo capturará. Por ejemplo, si el Peón blanco está en 6R y juegan las Blancas, el Rey negro debe estar a una distancia de dos casillas de 8R de las Blancas o el Peón coronará, aun sin ayuda. Por lo tanto, el Rey negro debe estar en ese momento en una de las casillas 1AD, 2AD, 3AD, 1D, 3D, 1R, 2R, 1AR, 3AR, 1CR, 2CR, 3CR para detener al Peón. El Rey negro debe permanecer dentro de un rectángulo formado por dos casillas; con uno de sus lados en 6R, 7R y 8R de las blancas. A cada una de esas casillas se le suele llamar "el cuadrado del peón pasado". El Peón es "pasado" porque ha escapado a los peligros de los Peones opuestos y ahora está libre para avanzar hasta la octava línea sin que le estorben Peones hostiles.

Como ejercicio, demuestre en el siguiente diagrama que,si juegan las Blancas y el Rey negro se encuentra aquí en 4D, 4R, ó 4AR, no puede detener el Peón.



En el siguiente diagrama el Rey negro detiene el Peón, pero el Rey blanco lo ayuda. ¿Debe avanzar ahora el Peón? ¡Nada de eso! El Rey debe primero ganar espacio para el Peón por medio del *Zugzwang*, y por lo tanto, utilizar la Oposición.



Las Blancas juegan y ganan con

1. R5D R2R

2. R6A ...

Así el Rey blanco ha ganado el control sobre 7D, punto por el que el Peón tendrá que pasar.

2. ... R1D

3. R6D R1A

4. R7R

Ahora el Rey blanco también controla 8D. Sin importar lo que las Negras puedan hacer, el Peón avanzará seguro a 5D, 6D, 7D y coronará en 8D.

Si juegan las Negras, será tablas.

1. R2A

Ahora el Rey negro lucha contra el blanco, previniendo su avance

2. P5D R2D

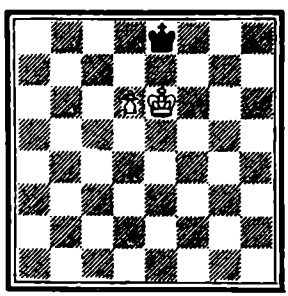
El Peón de 5D es un obtáculo para su propio Rey, pues impide que tome la Oposición contra el Rey adversario.

3. P6D R1D

¡La mejor jugada! Si hubiera jugado **3..., R1A,** las Blancas obtendrían la Oposición con **4. R6A** y ganaría con **4 ... R1D 5. P7D, R2R 6.R7A.**

4. R6A R1A
5. P7D+ R1D
6. R6D

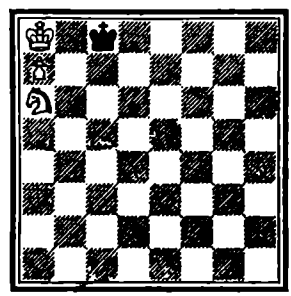
Las Blancas están forzadas a hacer esta jugada o perderían su Peón, pero ahora el negro está ahogado y la partida es tablas.



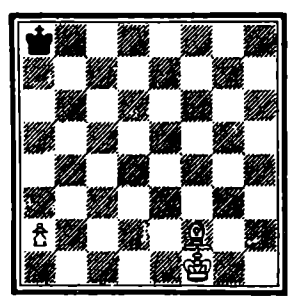
Si aquí fuera el turno de las Negras, ganarían las Blancas. Si jugaran las Blancas, la partida se alargaría inútilmente o terminaría en un Ahogado, como ya se mostró.

De estas consideraciones puede deducirse la estrategia de juego de Rey y Peón contra Rey. Sin embargo, el Peón en la orilla es una excepción; en ese caso, la Oposición no tiene ningún valor. Para demostrarlo, imaginemos una posición con un Peón blanco en 5TD, el Rey blanco es 6TD y el Rey negro en 1TD. Las Negras juegan R1C y las Blancas, incapaces de avanzar hasta la séptima línea, no han ganado nada. La orilla del tablero protege a las Negras. Las Blancas nunca pueden sacar al Rey de la esquina. Si las Blancas le cortan la movilidad, el Rey negro va hacia la esquina y allí es Ahogado.

Este juego en la esquina, y cerca de la esquina, resulta interesante. Para ilustrarlo, añadimos dos posiciones instructivas.



Juegan las Blancas y sólo pueden entablar debido a que su Rey permanece aprisionado al moverse el Rey negro alternativamente de 2A a 1A.

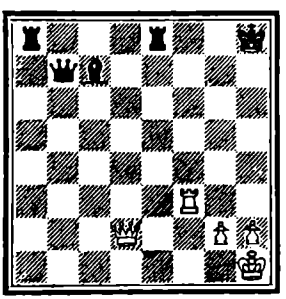


Ni el Alfil, ni el Rey, ni el Peón pueden sacar al Rey negro de su

esquina. El Rey sale y regresa a ella hasta que es Ahogado. La partida es Tablas.

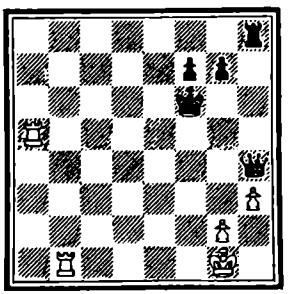
Sobre la Ventaja del Ataque contra un Rey Desprotegido

Si el Rey está expuesto a Jaques continuos y no puede encontrar, de inmediato, protección tras sus propias piezas, está irremisiblemente perdido. La acción de Dama, Torre y Alfil contra el Rey es tan fuerte que se necesitan obstrucciones para evitar que el Rey reciba Jaque Mate. Incluso si algunas obstrucciones le ayudan, cuando varias piezas fuertes llevan a cabo el ataque, las obstrucciones pueden resultar demasiado débiles y el Rey puede, por lo tanto, ser atrapado en las mallas de una "red de Mate"



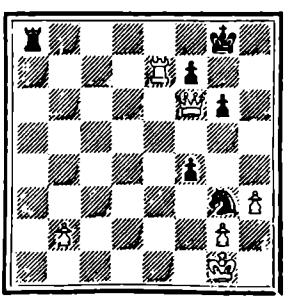
Las piezas Negras están apartadas de su Rey. Son poderosas para el ataque, pero parecen haber olvidado su deber defensivo. El ejército Blanco, más débil en número, pero bien colocado, logra el éxito en una rápida acometida.

1. **D6T+ R1C**
2. **D6C+ R1T**
3. **T3T Mate**



Las Negras han expuesto a su Rey. Si jugaran, podrían procurar un regreso seguro del Rey a 2C avanzando P3C. Si juegan las Blancas, ganan.

1. **T6C+ R2R**
2. **T7T+ R1R (lo mejor)**
3. **T8C+ D1D**
4. **TxD+ RxT**
5. **T8T+ R mueve**
6. TxT y gana por ventaja material.



Las Blancas han dejado desprotegida la primera línea y las Negras pueden, por lo tanto, llevar al Rey blanco a una red de Mate con la cooperación de la Torre, el Caballo y el Peón de 5AR.

1. ... T8T+
2. R2T T8T Mate
ó **2. R2A T8A Mate**

Para ver más claramente por qué es tan peligrosa una serie de Jaques, analicemos las defensas contra un Jaque.

Un Peón que da Jaque fuerza al oponente a capturar el Peón o a retirar el Rey.

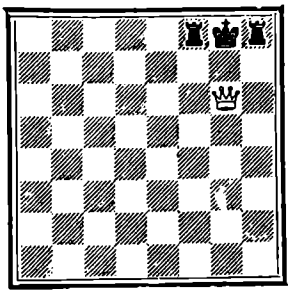
Un Caballo que da Jaque debe ser capturado o el Rey debe huir.

Un Alfil, una Torre o una Dama que dan Jaque deben ser capturados, o debe obstruirse la línea de asalto, o el Rey debe huir.

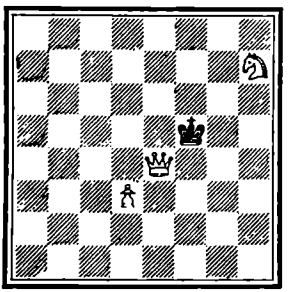
Contra un "Jaque Doble", un Jaque dado simultáneamente por dos piezas, sólo hay una defensa posible: huir.

Si, por lo tanto, el Rey no tiene compañeros agresivos que puedan moverse para socorrerlo, ya sea con la captura o la obstrucción de los ofensores, debe huir una y otra vez, con la única esperanza de unirse con sus propias fuerzas y encontrar un lugar seguro. Pero contra un atacante que sabe lo que quiere y que va directamente a lo suyo, con toda premeditación, la tarea del Rey abandonado es muy difícil.

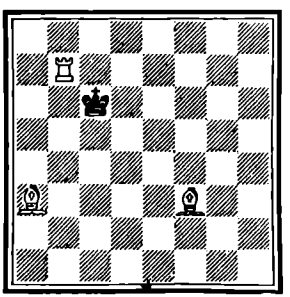
Para dar Jaque Mate bastan unas pocas piezas, con tal de que su fuerza se utilicen al máximo.



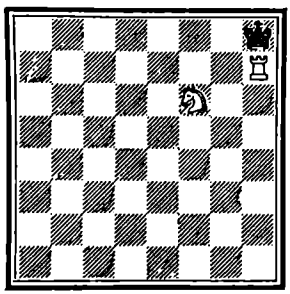
Una Dama sola da Jaque Mate al Rey encerrado por sus propias Torres.



El Rey en medio del tablero y sin obstrucciones, y por lo tanto con mucha movilidad, recibe Jaque Mate por la débil fuerza de Dama, Caballo y Peón.

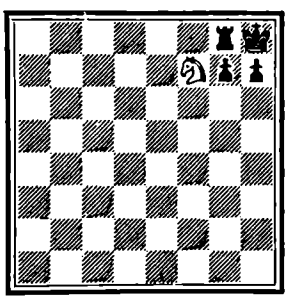


Y en el diagrama anterior se le da un Jaque Mate en medio del tablero con Torre y dos Alfiles.

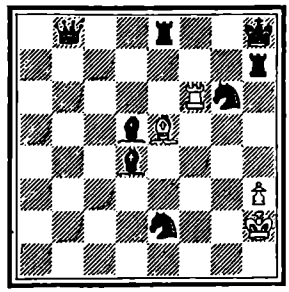


Contra un Rey que se halla en la esquina, una Torre y un Caballo son suficientes.

Hay muchas posiciones de Mate a las que se puede llegar con pocas piezas cuando el Rey está encerrado por algunas de sus propias fuerzas que obstruyen su fuga. Por ejemplo, el "Mate Ahogado", que se da con un solo Caballo.



Y ahora un Mate por un Jaque Doble.



Las dos piezas Blancas luchan contra un número mucho más poderoso , pero un Jaque Doble las salva y gana la partida.

1. T8A mate

En estas seis posiciones, no se muestra al Rey blanco, ya que no toma parte en la aplicación del Mate.

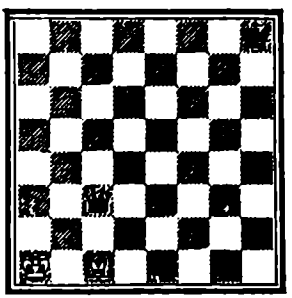
De todo lo expuesto, resulta evidente que el ataque contra un Rey expuesto está lleno de promesas cuando puede darse con varias piezas, entre ellas un oficial mayor.

Sobre la Ventaja que se Logra por un Ataque Simultáneo contra Varios Objetivos

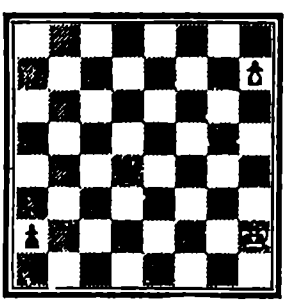
Aun si el asaltante no tiene superioridad en piezas, ni un Rey expuesto como objetivo de ataque, posee una multitud de motivos que le pueden dar una ventaja; la captura de algún oficial, o incluso de un modesto Peón, pueden ser de gran valor; capturar es, *ceteris paribus*, una ganancia si el oponente no puede recuperarla, como vimos en nuestra primera proposición.

En realidad, amenazar a un oficial rara vez resulta oportuno, ya que puede estar "custodiado" (es decir, defendido por sus compañeros de modo que ellos dominan su casilla y, por lo tanto, amenazan con capturar todas y cada una de las piezas que capturen al oficial), o el mismo oficial, si tiene posibilidades de moverse, simplemente huye. Pero esto no es así cuando varios ataques de esta naturaleza tienen lugar al mismo tiempo. De acuerdo con las reglas fundamentales, los jugadores sólo pueden mover una pieza cada vez, excepto en el enroque, de aquí que en caso de un ataque simultáneo a varias piezas, no puedan huir todas al mismo tiempo; alguna debe quedarse y sufrir las consecuencias. Para salvarla se requiere un esfuerzo extraordinario, sobre todo un rápido contraataque del oficial que huye contra el Rey adversario o contra piezas valiosas del oponente, para evitar que capture una de las piezas que han caido en su poder y hacer posible su huida. Este esfuerzo debe hacerse muy rápido y con energía, pues de otra forma la catástrofe será inminente.

Cuando un Alfil, una Torre o una Dama atacan a una pieza, cuya huida puede exponer a una compañera, tal vez el Rey, a una captura, el defensor está en el mismo predicamento, porque tiene que descartarse el recurso de la huida. En ese caso, tiene que defenderse la pieza atacada hasta donde sea posible, o si falla la defensa, tiene que venderse muy cara su vida. Si la pieza protege al Rey, cuya vida es la más preciosa de todas, no podrá nunca huir, está clavada y debe luchar desesperadamente. Y peor aún, si el Rey es atacado, no puede defenderse por obstrucción; a menos que uno de sus oficiales pueda ayudarlo obstruyendo el ataque del enemigo o, mejor aún, eliminando al agresor, el Rey debe huir y abandonar a la pieza aunque la deje expuesta con su huida.

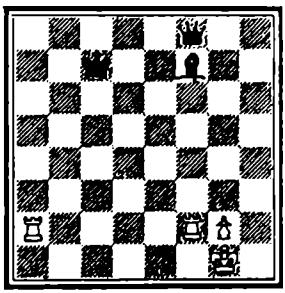


Las Blancas, en jaque por la Dama negra, interponen el Alfil, clavando así la pieza que da jaque, porque se encuentra en la misma diagonal que el Rey negro.

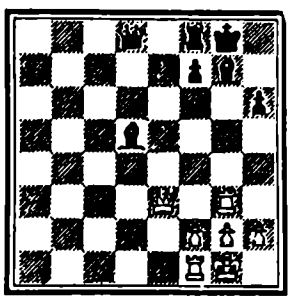


Juegan las Negras, ganan las Blancas.

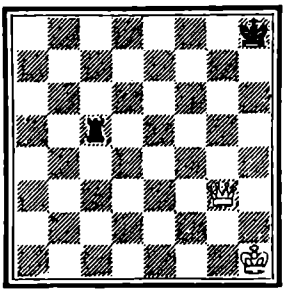
Las Negras juegan **P8T** y piden Dama; las Blancas replican coronando su Peón y dando Jaque al Rey negro, que tiene que huir, abriendo así el camino para la captura de su Dama.



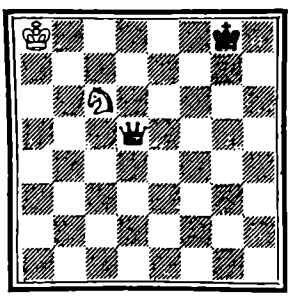
Las Blancas juegan **TxA+**, atacando al mismo tiempo a la Dama. Las Negras salvan a su Dama, replicando **DxT**. Entonces con **T7T+** se gana la Dama que está en la séptima línea.



El Alfil de 2C está clavado por la T de 3C. Una pieza clavada obstruye, pero está impedida para capturar o defender. Por lo tanto, las Blancas capturan impunente el Peón con la Dama. Este Peón está defendido por el Alfil sólo en apariencia, no en la realidad. El Alfil clavado es atacado ahora doblemente, por la Torre y la Dama, y las Negras no pueden defenderlo por segunda vez, excepto con **D3A**, lo que resulta inútil debido a **DxD**.

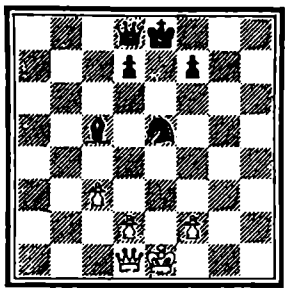


Las Blancas dan Jaque con **D8CD**, el Rey se mueve a la segunda línea, con **D7T+** las Blancas atacan al mismo tiempo a la Torre y la ganan.

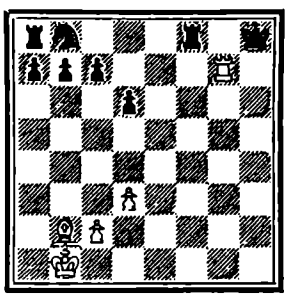


Demuestre que **C7R+**, con lo que

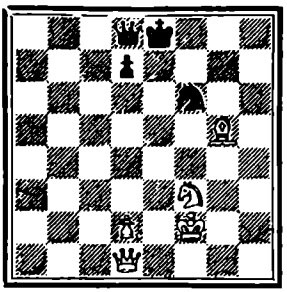
ganaría la Dama, va contra las reglas fundamentales del juego.



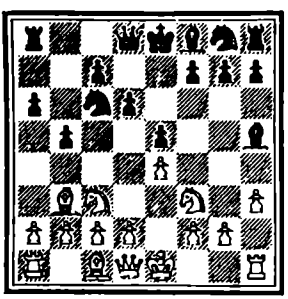
Las Blancas juegan **P4D** y atacan de manera simultánea al Alfil y al Caballo; es decir, "dobletean" al Alfil y al Caballo.



Las Blancas juegan y dan un "Jaque a la Descubierta" moviendo su Torre, de preferencia con **TxP**. Las Negras pueden intentar ahora **T3A**, aunque esto no les serviría de mucho. Si en lugar de ello, responden **R1C**, entonces la Torre blanca regresa a 7C con Jaque, lleva al Rey a la esquina y da un "Jaque a la Descubierta", esta vez con **TxPC**. Demuestre que en esta forma las Blancas ganarían finalmente la TD.



El Alfil clava al Caballo, porque capturaría a la Dama si no fuera por la obstrucción del Caballo. Sin embargo, esta clavada no es incondicional. Si el Caballo se mueve atacando a la vez al Rey contrario, la clavada es totalmente ilusoria. Por lo tanto, las Negras juegan C5R, dando Jaque; así, atacan al mismo tiempo al peligroso Alfil, y lo ganan.

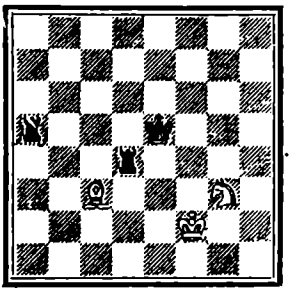


Las Negras clavan al Caballo blanco de 3AR con su AD. Pero la

clavada es condicional. ¿Pueden las Blancas amenazar fuertemente moviendo su Caballo? Claro que pueden. Capturan el PR con el Caballo, atacando al Alfil con su Dama. Si **AxD**, entonces se cumple la amenaza blanca contra el Rey: **AxP+**, **R2R**; **C5D** Jaque Mate. Este motivo ocurre muy a menudo. En una ópera llamada el *Seekadett* (El cadete del mar) se juega en el escenario una corta partida de Ajedrez, y es este motivo el que se utiliza en esa ocasión.

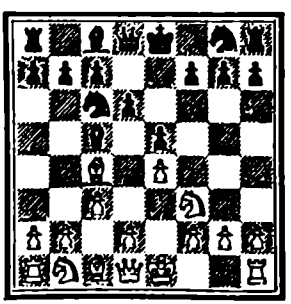
Sobre el Uso de Fuerzas Superiores en los Puntos Decisivos

Si se ataca una pieza clavada, incapaz de moverse, o un Peón bloqueado, sobreviene una lucha en ese punto, porque la pieza bajo ataque en las condiciones antes descritas no puede huir; la única forma de salvarla es apresurándose a llevarle ayuda. En cuanto el atacante obtiene la superioridad en el punto en disputa, aunque sólo sea por un momento, posee la libertad de capturar la pieza y mantener la ventaja así ganada. La regla para determinar cuál bando tiene la ventaja en un punto dado es muy simple: dos piezas que dominan el punto son más fuertes que una, más débiles que tres y se encuentran en equilibrio con dos piezas hostiles en ese punto. Y así es en general, y ni el Rey es una excepción a esta simple regla aritmética.



La Torre de 5D está inmóvil debido a la clavada del Alfil. El blanco la ataca con **C2R**, y queda amenazada por dos piezas y custodiada por una sola. Las Negras mantienen el equilibrio con **T5T**. Las Blancas juegan **CxT**, para inmovilizar a la otra Torre. Las Negras pueden responder **TxC**, pero pierden esa Torre porque las Blancas la atacan una vez más con **R3R** y ganan la superioridad de dos contra uno en el disputado punto 5D.

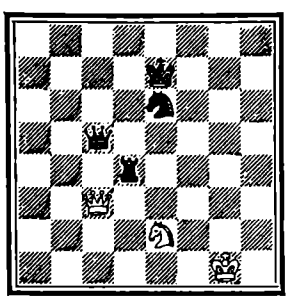
La idea de superioridad es de uso frecuente. Por ejemplo, si mi propósito es colocar un Peón o una pieza en un punto ventajoso que mi oponente no me permite ganar, debo apoyarlos con más unidades o, al menos, con el mismo número de piezas que el defensor.



Aquí las Blancas intentan **P4D**. Ese punto está dominado por la Dama, el Caballo de 3AR y el Peón de 3AD; lo defienden el Alfil de 4AD, el Caballo de 3AD y el Peón de 4R. Las unidades están igualadas en número, por lo que las Blancas pueden avanzar el Peón sin peligro.

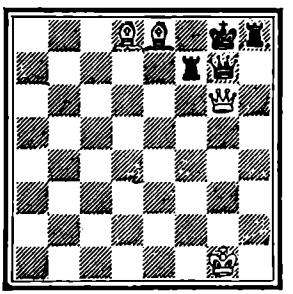
Aunque la regla, tal y como se enunció, se cumple sin excepciones, necesita un corolario en que se tome en cuenta el "valor" de las piezas involucradas en la lucha. Por lo general, es tonto colocar una Dama, aunque esté bien defendida, en un punto atacado por un Peón hostil. No puedo colocar una pieza muy valiosa en un punto disputado, a menos que yo obtenga por ello una compensación muy importante.

La cuestión se vuelve mucho más complicada cuando varios puntos se hallan en disputa. Para obtener la superioridad en el punto A, debo atacar a uno de los defensores de ese punto, que se encuentra situado en B, y aunque mi oponente tenga superioridad en B, ese ataque me puede servir para ganar superioridad en A.



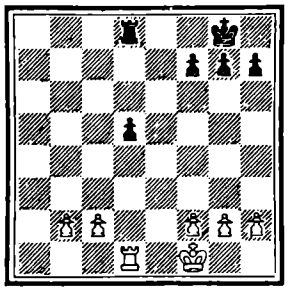
La Torre está atacada por dos piezas y defendida por otras dos, por lo que en 4D de las Blancas las fuerzas se hallan igualadas. A pesar de esto, la Torre está perdida, porque la Dama que la defiende se halla atacada. Las Blancas juegan **DxD+**. Ahora la Torre no puede salvarse ni con **T8D+**, ni con **T5C+**, porque las Negras están en Jaque. Las Negras responden **CxD**. Después de este intercambio, las Blancas han ganado la superioridad en 4D y capturan gratis la Torre.

También deben tomarse en consideración las clavadas.

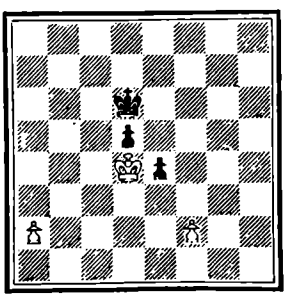


Aquí la Dama negra está clavada, y también la Dama blanca. Aunque la Torre de 2A parece estar defendida por dos piezas y no atacada más de dos veces, está perdida. Las Blancas simplemente la capturan con el Alfil, porque ni el Rey ni la Dama pueden recapturar. Las Negras deben responder **R1A**, a lo que las Blancas responden con **A7R+**, forzando **RxA** y ganando la Dama. Todas estas complicaciones surgen porque las casillas adyacentes al punto 2AR, incluyendo el punto 1CR donde se

encuentra el Rey negro, entran en la contienda.



Las Blancas no se encuentran amenazadas. Proceden a atacar y seleccionan al PD como objetivo. El primer paso es bloquearlo con **T4D**. El PD queda clavado, mientras la Torre negra trata de defenderlo. Si las Negras replican **R1A**, las Blancas proceden a atacar de nuevo al Peón clavado y bloqueado con **P4AD.** No es posible jugar entonces **PxP** debido a **TxT+**. Por lo tanto, las Negras deben abandonar el Peón y buscar compensación en otra parte, de preferencia con **T1C**, contraatacando un Peón débil del Blanco.



En 4D, donde se encuentra el PD negro, el ataque y la defensa están balanceados. Para obtener la superioridad, las Blancas obligan a la pieza que lo protege, el Rey negro, a alejarse del escenario de la acción. Con este fin utilizan su "Peón Pasado", el PT. Al avanzarlo, amenazan con coronarlo en cinco jugadas. Evidentemente, el Rey negro debe detener a este Peón tan peligroso. Con el sacrificio del Peón pasado, el Rey blanco podrá ganar el PD, luego el PR y guiará finalmente su PA hasta la octava línea, para ganar la partida. Así, el juego continúa con: **1.P4T, R3R 2.P5T, R3D 3.P6T, R3A 4.P7T, R2C 5.RxP, RxP 6.RxP** y ganan por superioridad.

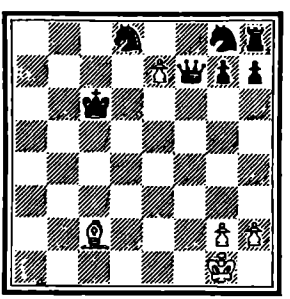
Sobre los Cambios; Valor de las Piezas

En el transcurso de las disputas anteriormente descritas, el agresor puede a menudo, si así lo desea, capturar piezas hostiles a cambio de sacrificar algunos de sus propios hombres. La captura de una pieza del enemigo, dando en compensación una propia es llamada, por lo tanto, un "cambio" Usted cambia un Alfil por un Caballo si su Alfil captura el Caballo y éste es recapturado. De la misma forma, usted cambia un Peón por un Peón, una Dama por una Dama, una Torre por una Torre. Pero si usted captura una Torre por un Caballo o un Alfil, se considera que ha hecho un buen negocio, usted ha "ganado el cambio" Algunos aficionados prefieren el Caballo al Alfil, otros el Alfil al Caballo, y realizan sus cambios

de acuerdo con sus gustos. ¿Quién tiene la razón? ¿O no hay nada correcto o incorrecto en este procedimiento? ¿O se está, quizás, bajo la regla de un azar incomprensible?

En las partidas de la mayoría de los aficionados parece que es el azar el que domina. Aunque esta ley del cambio, o lo que sea, no puede considerarse verdaderamente incomprensible, porque la Psicología puede ayudarnos a descifrarla, resulta tan difícil de explicar como ponerle obstáculos a la estupidez humana, que orgullosamente llamamos "intelecto" Pero no es esta dificultad lo que tratamos de analizar en este momento. Si fijamos nuestra atención en las partidas de los expertos, los pensadores, los jugadores fuertes, de preferencia los más fuertes, los maestros, se observarán muy claramente ciertas regularidades. La experiencia obtenida de partidas jugadas entre aquellos que han merecido el título de maestros ha probado, durante siglos, esas regularidades. Por lo tanto, sabemos que el *ceteris paribus* del Caballo y el Alfil son iguales, el *ceteris paribus* de ambos es de tres Peones, el *ceteris paribus* de una Torre es tan fuerte como el de un Caballo o un Alfil y dos Peones, la Dama es casi tan fuerte como dos Torres o tres piezas menores.

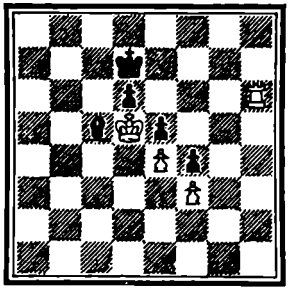
Sin embargo, es importante la hipótesis implicada en el término *"ceteris paribus"* "Siendo iguales todas las demás circunstancias", ese es el significado de *ceteris paribus*. En Lógica estricta, las demás circunstancias nunca son iguales. La hipótesis es que nosotros las consideramos de igual peso o valor. Y el "nosotros" no se refiere de ninguna manera a los jugadores inexpertos. El jugador casi perfecto (es decir, el maestro), es quien lo juzga. Nosotros, errantes mortales, tratamos de adivinar su juicio. Mientras estamos mejorando nuestro nivel, lo mantenemos modestamente en nuestra mente y tratamos de aproximarnos a su eficiencia y a sus métodos. Dejar de tomar en cuenta al *ceteris paribus* nos arrojaría en las garras del sinsentido, lo que reduciría nuestro orgulloso intelecto a un desatinado romanticismo emparentado con la locura. Para dar un ejemplo, he aquí una posición donde un Peón es más fuerte que un Caballo, una Dama y una Torre juntos.



Las Blancas juegan PxC, piden un Caballo, dan Jaque, atacan simultáneamente a la Dama, la capturan y luego hacen lo mismo con la inmóvil e indefensa Torre. Aquí se destaca el extraordinario valor del derecho a jugar. Si el turno hubiera sido de las Negras, éstas hubieran tenido una superioridad enorme.

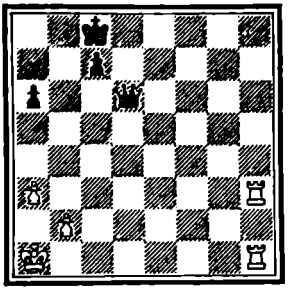
A pesar del *ceteris paribus*, siempre es algo problemático determinar los valores de cambio, de los que ya se establecieron algunos. Por tanto, son una brújula sumamente necesaria para el jugador de Ajedrez. Si las sigue conscientemente, su nave casi siempre, aunque a veces sólo después de muchas jugadas, llegará a puerto seguro.

Pero no estamos sin un método para probar los valores anteriores y descubrir otros. Todo lo que tenemos que hacer es construir posiciones simples en que los valores en discusión, digamos Torre contra Alfil y Peón, con la debida consideración al *ceteris paribus*, se coloquen cuidadosamente para luchar entre sí y para analizar el curso de esa lucha. Damos aquí algunos ejemplos de la aplicación de este método.



Torre contra Alfil y Peón. Aquí se cumple bastante bien la condición de *ceteris paribus*, al tener ambas partes dos Peones bloqueados. Es verdad que el Rey blanco tiene una posición muy ventajosa, pero esa ventaja puede forzarse con un juego metódico en cuanto se ceda la ventaja de Torre contra Alfil y Peón. Esta posición representa las etapas finales de la lucha. Las Blancas tienen toda la iniciativa, son las agresoras. Atacan dos veces al PD. Este se halla custodiado por dos piezas, pero atacando al Rey, las Blancas pueden eliminar esa protección y obtener así la superioridad en 6D. **1.T7T+, R1D; 2.R6R**. Luego de eso, **T7D y TxP**. Se abandona la ventaja del "cambio", porque el Alfil puede ahora capturar a la Torre, pero el Rey recaptura y obtiene ahora una ventaja de posición, ya que ataca los Peones negros mientras que el Rey hostil permanece inactivo y debe sufrir la destrucción de su ejército de Peones. Entonces las Blancas ganan a su antojo.

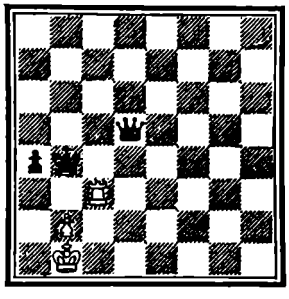
La Dama es más débil que dos Torres si el Rey hostil está protegido contra los Jaques, de otra manera puede ser más fuerte. Como se verá, *ceteris paribus*, la Dama es un poco más débil que dos Torres



Las Blancas juegan aquí **T3AD**, luego **T(1)1AD**, doblando así las Torres para atacar al PA y ganarlo.

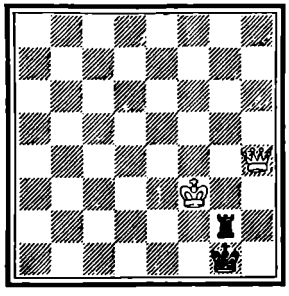
Ganar el PT sería verdaderamente difícil ya que las Torres tienen que proteger al Rey contra los Jaques. Sin embargo, resulta evidente que las Torres tienen la iniciativa y que la esperanza negra consiste en entablar por Jaque Perpetuo.

Incluso una Torre es suficiente para dar una dura lucha contra la Dama, con la condición de que la Torre no tenga que brindar su ayuda a otras piezas, por ejemplo, a los Peones débiles, sino más bien que tenga alguna pequeña protección donde apoyarse.



Las Blancas entablan moviendo su Torre de 3A a 3TD y de regreso a 3A, a menos que se vean obligadas a mover el Rey, que se mantiene cerca de su Peón. Así, las Blancas nunca están en *Zugzwang* y sus piezas nunca están desprotegidas.

Una Torre sin apoyo pierde, *ceteris paribus,* contra la Dama. Si se encuentra bajo la protección de su Rey, a la larga será alejada por el *Zugzwang*. El siguiente ejemplo lo ilustra claramente:



Si juegan las Negras, la Torre debe alejarse del Rey y pronto estará perdida por algún Jaque blanco que ataque simultáneamente a la Torre, así: **1..., T7TD 2.D5C+, R8T 3.D6T+**. La Torre nunca podrá ir a 7TR debido al Jaque Mate de la Dama en la primera línea. **3..., R8C 4.D6C+, R7T 5.D7T+, R8C 6.D1C ó D8C** dando Jaque y ganado la Torre.

Si juegan las Blancas, pueden maniobrar fácilmente para llegar a la misma posición, o una similar a la posición en que jugaban las Negras. Por ejemplo: **1.D4D+, R8T 2.D8T+, R8C 3.D4T.**

No resulta difícil multiplicar las investigaciones del tipo anterior relacionadas con el valor de cambio, y tales ejercicios son de una utilidad extraordinaria para el estudiante. Lo que se ha dicho es suficiente para guiarlo en este trabajo que debo recomendarle muy seriamente.

LIBRO SEGUNDO

LA TEORIA DE LAS APERTURAS

La fraternidad ajedrecística ha alcanzado un entendimiento de los puntos anteriores desde hace varios siglos. La prueba: las narraciones que tratan del Ajedrez en tiempos remotos hablan de las anteriores estretagemas; palabras que de su aplicación en el juego de Ajedrez se han deslizado al uso común como "tener en Jaque" a un oponente, darle "Mate" o entablar una partida, se han originado en esta esfera de la mentalidad. En los tiempos antiguos, un Rey cuyo hijo nació en el momento exacto en que atacaba una Torre y un Rey con un Caballo llamó al recién nacido príncipe "Skak-Ruk", lo que significa "Check-Rook" (Jaque a la Torre), y este príncipe, según el relato, se convirtió en un bravo héroe. Las consideraciones y observaciones anteriores son elementos de toda estrategia ajedrecística, tan inteligible para cada jugador de Ajedrez como su lengua materna. Hace cinco siglos, estos elementos eran el cuerpo de toda la ciencia ajedrecística. Pero entonces entró en el plan una nueva idea, planteando un problema que excitó y apasionó a la fraternidad ajedrecística y que aún ahora la excita enormemente.

En términos abstractos, el problema puede plantearse como sigue: ¿cómo y de acuerdo con qué reglas deben marchar las piezas a una formación efectiva de batalla, desde la posición inicial, donde son inefectivas y obstruyen a las demás?

Durante cientos de años, los jugadores de Ajedrez comenzaron sus partidas confiados en la buenaventura. Después de unos cuantos movimientos azarosos, surgían las complicaciones y, en las mismas, se desplegaba la habilidad y la sagacidad; ellos consideraban insignificante el inicio de la partida, comparado con la importancia de la lucha mano a mano que tenía lugar después. Entonces un día algún genio, ahora desconocido por nosotros, empezó a prestar atención a las diferentes formas de abrir el juego. Y si no hizo más (y probablemente no lo hizo) que registrar alguno de los métodos de iniciar la partida y llamar estas "Aperturas" con los nombres de los jugadores eminentes que las preferían, su obra fue de lo más estimable. De repente, en el siglo XV, encontramos Aperturas con nombres bien conocidos y analizadas en libros escritos con ese fin. Se acuñaron y se introdujeron términos peculiares como "Gambito" o "Giuoco Piano" Es más, desde ese día el problema de las Aperturas se hizo el centro de la

atención y podemos decir que lo sigue siendo hasta nuestros días.

Para darnos una idea del inicio de esa evolución, podemos conjeturar que en una fecha antigua, cuando los jugadores de talento original, a quienes hoy en día llamaríamos jugadores "naturales", predominaban por encima de todos los otros, algún genio desconocido, aficionado a coleccionar información, hizo anotaciones sobre los inicios de las buenas partidas, las compiló, las clasificó y mostró su trabajo a algunos amigos. Como consecuencia natural, algunos de los aplicados e inteligentes aprendices superaron en la primera docena de movidas a los mejores jugadores de la época empleando las maniobras tácticas reunidas en el manuscrito de su amigo compilador. Uno puede imaginarse la sorpresa de los espectadores y la cólera de los derrotados maestros cuando observaban a los recién llegados, sin talento natural, sosteniendo una fuerte lucha con la simple ayuda de un libro con información compilada.

Por supuesto, su cólera desaparecía, pero la causa de la misma perduró. Desde aquellos días, continuamos teniendo compiladores de "variantes", jugadores que luchan de acuerdo con los libros y otros con talento natural que, sin embargo, no pueden ascender hasta la cima.

Hay una justificación para el compilador. ¿Pero puede un jugador convertirse en maestro con sólo estudiar una compilación? No. Esto sería posible si el número de líneas de juego diferentes fuera pequeño. Sin embargo, en el Ajedrez ese número, sin importar qué tan críticamente lo pueda uno seleccionar y cuántas líneas de juego débiles pueda uno desechar, es de muchos millones. El cerebro no puede abarcarlas por un proceso de mera compilación. Por lo tanto, uno debe buscar reglas, leyes, principios con los cuales se pueda comprender el resultado de mil o hasta de diez mil diferentes variantes.

Naturalmente, esto se ha hecho. El proceso es el mismo en todas las investigaciones que tratan de abarcar una cantidad de material demasiado grande para ser comprendido en detalle. Quizás fue así como los jugadores con talento natural trataron de contrarrestar los esfuerzos de los jugadores de libro. En el siglo XVIII enunciaron su primera regla: "*Sortez les pièces*" (Saquen las piezas). Es muy claro el significado de esta breve frase. Las piezas se obstruyen entre sí en la posición inicial, mientras el centro del tablero está desocupado. Que las piezas salgan para dominar una buena porción del territorio desocupado y que luchen contra las piezas oponentes en su tarea de adueñarse de la mayor cantidad de ese territorio. Y si usted ha movilizado sus piezas más rápido que él, atáquelo de inmediato, antes de que pueda lanzar sus fuerzas, aún sin desarrollar y, por tanto, inútiles a la acción.

Pasaron cien años antes de que fuera anunciada una nueva regla. Anderssen, el ganador del primer Torneo Internacional, en Londres, 1851, dijo: "Muevan aquella pieza que está en la peor situación, a menos

que estén convencidos de que pueden obtener una ventaja inmediata con un ataque" Uno puede imaginar las razones de esta regla. Si usted no puede llevar a cabo con éxito una empresa ambiciosa, basta con poner en orden su casa y mejorar los puntos débiles. En la posición inicial el PR, el PD y los dos Caballos ocupan las posiciones más débiles porque son los que más obstruyen; de aquí que la regla de Anderssen señale la necesidad de mover estas cuatro piezas de su posición inicial. Pero más tarde la misma regla se aplica una y otra vez.

Transcurrieron unas cuantas décadas, los torneos se volvieron frecuentes y los maestros, que se reunían más a menudo que antes, desarrollaron una "opinión pública", que pasó a ser regla: evítese lo más posible las jugadas de Peones en la Apertura. La desconfianza en las jugadas de Peones estaba fundada en la experiencia de los torneos. Si uno ha salido peor de la Apertura, casi invariablemente puede encontrar la falla original en una jugada de Peón. La razón es que el tiempo resulta tan valioso en Ajedrez como en cualquier otra parte. Existen jugadas de Peón que son efectivas, por ejemplo, aquéllas que mantienen control en puntos importantes del centro del tablero o que quitan una obstrucción; pero hay muchas jugadas de Peón que en realidad no son efectivas. Desconfíe de una jugada de Peón, examine cuidadosamente su hoja de balance: éste era el sentir de los maestros, pocas décadas después de 1851 y, con ligeras modificaciones, este sentimiento es todavía muy fuerte, y parece que permanecerá inalterable.

A esos principios, yo he añadido la ley: Ponga los Caballos en acción antes de desarrollar ambos Alfiles. La ventaja que se obtiene al seguir esta ley no es muy grande, sin embargo, se percibe claramente.

Por medio de las reglas, leyes y principios del tipo anterior, los jugadores de talento natural pueden prescindir de las compilaciones y su memorización. Sin embargo, las partidas que jueguen serán analizadas, compiladas y memorizadas una y otra vez, hasta que al final, sin importar qué tanto traten de variar del "libro", tendrán que jugar contra ellos mismos, y, por supuesto, no podrán hacerlo con éxito. Todo esto muestra que nadie puede escapar por completo a la lamentable necesidad de compilar variantes y de examinarlas y memorizarlas. Por lo tanto, es correcto incluir una de esas compilaciones, aunque sea breve, en un Manual de Ajedrez.

Sigue a continuación una colección de variantes esenciales en las Aperturas. Han sido seleccionadas de entre millones de posibilidades porque poseen un marcado grado de carácter, importancia y valor como enseñanza. Algunas de las variantes sólo se indican ligeramente, otras apenas se insinúan con el fin de darle material al lector para que investigue por su cuenta y se acostumbre al juicio independiente y a la iniciativa.

La Defensa Petroff o Partida Rusa

1.P4R, P4R 2.C3AR, C3AR (Las Negras replican al ataque sobre su PR contraatacando al PR Blanco.) **3.CxP, P3D** (No sería aconsejable responder inmediatamente con **3..., CxP**, por la continuación: **4.D2R, D2R 5.DxC P3D 6.P4D P3AR 7.C3AD** con una ventaja obvia.) **4.C3AR, CxP 5.P4D, P4D** (Ahora las Blancas pretenden hacer que regrese el CR negro, mientras que las Negras lucharán por mantenerlo en esa posición.) **6.A3D, C3AD** (Sería erróneo **6..., A3D 7.0-0, A5CR 8.P4A, 0-0 9.C3A** y las Blancas obtienen la superioridad en el centro.) **7. 0-0** (Se lleva al Rey a un lugar seguro antes de que se abra el centro para los oficiales después de los cambios de Peones) **7..., A2R 8.CD2D** (El Caballo evita ir a 3A para mantener móvil el PAD.) **8..., P4A 9.P4A**

9. ... A3R

Si **9..., C5C**, las Blancas retroceden con **10. A1C.**

10. PxP AxP

11. T1R ...

Las Blancas han logrado su objetivo de hacer que retroceda el Caballo negro de 5R. Sin embargo, las Blancas también pueden continuar con:

10. T1R PxP
11. CxC PxA
12. C5A A4D
13. A5C con ataque.

Nuevamente

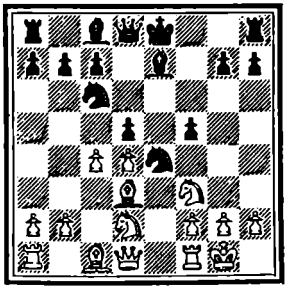
9. ... CxC
10. AxC 0-0
11. D3C

y las Blancas han obtenido la mejor parte.

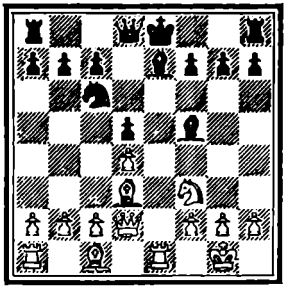
Por todo ello, no parece aconsejable el temprano avance del PAR.

8. ... A4AR
9. T1R CxC
10. DxC

Posición después de la novena jugada de las Blancas



Posición después de la décima jugada de las Blancas



Las Negras pueden jugar aquí **10..., AxA** ó **..., A5C** y lo único que han obtenido aquí las Blancas no es más que la ventaja de jugar primero. Por ejemplo: **10..., AxA 11.DxA, 0-0 12.A2D, A3A 13.C5R.** O también **10..., A3C 11.C5R;** ó **10..., A5C 11.C5R.** No parece aconsejable **10..., D2D** debido a **11.A5C.**

Regresando a la variante principal, permítase que las Negras retiren su puesto de avanzada.

8.	**...**	**C3A**
9.	**P3A**	**0-0**
10.	**C5R**	**...**

Y ahora las Blancas fortificarán su Caballo avanzado o forzarán a las Negras a cambiarlo y entonces serán capaces de recapturar con el PD y atacar al Rey adversario con una masa de Peones. Las Blancas tienen la iniciativa. También pueden seguir otro plan: **3.CxP, P3D 4.C3AR, CxP 5.D2R, D2R 6.P3D, C3AR 7.A5C, DxD+** (ó **..., A3R** ó **..., CD2D**) **8. AxD C4D.** Surgiendo un final muy complicado donde predominan las piezas menores.

Una variante principal, donde las Blancas intentan demasiado.

5.	**P4D**	**P4D**
6.	**A3D**	**C3AD**
7.	**0-0**	**A2R**
8.	**T1R**	**A5CR**

Las Negras pueden responder entonces con un contraataque. Si **9.AxC, PxA 10.TxP, AxC,** las Blancas no pueden responder con **11.PxA** debido a **11..., P4A (12.T4A?, 0-0 13.P5D, A4C** y, cuando menos, recuperan su Peón).

9.	**P3A**	**P4A**
10.	**P4A**	**A5T**

Las Negras obtienen contraataque, ya que las Blancas han hecho muchas jugadas de Peón.

11.	**AxC**	**PDxA**
12.	**P5D**	**0-0**

Con alguna ventaja para las Negras.

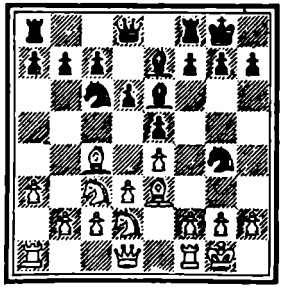
La Defensa Húngara

1.	**P4R**	**P4R**
2.	**C3AR**	**C3AD**
3.	**A4A**	**A2R**
4.	**C3A**	**C3A**
5.	**P3D**	**P3D**
6.	**P3TD**	

Para evitar el cambio del Alfil con **..., C4TD.**

6.	**...**	**A3R**
7.	**A3R**	**0-0**
8.	**0-0**	**C5CR**
9.	**C2D**	

Posición después de la novena jugada de las Blancas



Las Blancas predominan en 5D. O también se puede continuar con **8..., P4D 9.PxP, CxP 10.D2D**. Las piezas Blancas están bien desarrolladas.

La Defensa Filidor

1. P4R P4R
2. C3AR P3D
3. P4D

Si las piezas Blancas se proponen penetrar en el centro, resulta necesario presionar al PR Negro para forzar el cambio.

3. P4AR

Una respuesta fuerte para sacar del camino al PR Blanco.

4. A4AD

Las Blancas toman desquite al enfocar ahora sus baterías hacia el Rey negro, que se verá en serias dificultades para obtener una posición segura.

4. ... PAxP

Las Negras insisten en agrupar Peones en el centro.

5. CxP

Las Blancas destruyen el grupo de Peones, entregando una pieza para atacar al Rey.

5. ... PxC

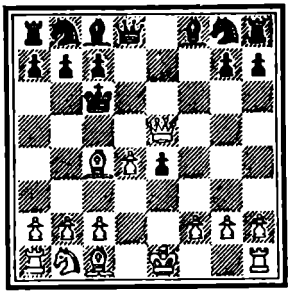
Nadie lo puede ayudar, porque estaba la amenaza tanto de **C7A** como de **D5T+**

6. D5T+ R2D

Por supuesto que si **6..., P3C**, con **7.D5R+** las Blancas ganan la Torre negra.

7. D5A+ R3A
8. DxPR

Posición después de la octava jugada de las Blancas



Las Negras no serán capaces de darle un lugar seguro al Rey, excepto a un gran costo. Por ejemplo **8..., P3TD 9.A3R, C3A 10.C3A** (amenazando **P5D+**), **A5CR 11.P3TR, A3D 12.D5TD** (amenazando **A5C+**), **P3CD 13.D4T+, P4C 14.CxPC.**

El plan correcto para las Negras no es contraatacar, sino defenderse pacientemente:

3. ... PxP
4. CxP

También puede jugarse **4.DxP** ya que la Dama no puede ser retirada fácilmente de su fuerte posición. Si **4..., C3AD 5.A5CD.**

4. ... C3AR
5. C3AD A2R
6. A2R ...

Con la intención de avanzar **P4A** para tener influencia sobre el punto

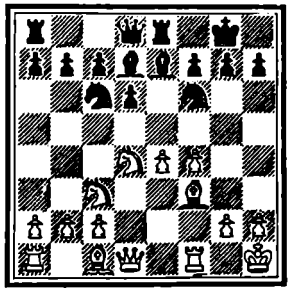
5R y fortalecer más tarde los puntos 4R y 5D con **CR3A.**

6.	...	**C3A**
7.	**0-0**	**0-0**
8.	**P4A**	**T1R**
9.	**A3A**	**A2D**

La amenaza de las Blancas era **10.CxC** seguido de **11.P5R.**

10. R1T

Posición después de la décima jugada de las Blancas



Las Blancas tienen la Iniciativa

Como preparación para **P3CD** y **A2C,** lo que en este momento resultaría aventurado, debido a la respuesta **10..., P4D 11.PxP, A4AD 12.PxC, AxP 13.C2R, AxA,** seguido de **TxC** o líneas similares de juego

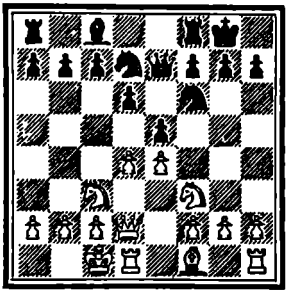
Si las Negras tratan de mantener su Peón en 4R, se llega a la variante Hanham.

1.	**P4R**	**P4R**
2.	**C3AR**	**P3D**
3.	**P4D**	**C2D**

Si 3..., C3AD 4.PxP, CxP, 5.CxC, PxC 6.DxD+, RxD. El Rey negro no está bien colocado.

4.	**A5CR**	**A2R**
5.	**AxA**	**DxA**
6.	**C3A**	**CR3A**
7.	**D2D**	**0-0**
8.	**0-0-0**	

Posición después de la octava jugada de las Blancas



Las Blancas han ganado espacio, pero la posición de las Negras presenta pocos puntos atacables.

Otra importante variante de las defensa de Hanham:

4. A4AD P3AD

Para asegurar el punto 4D y obtener movilidad para la Dama.

5. A5CR D2A

Si **5..., D3C 6.A3C** y la Dama negra queda algo expuesta.

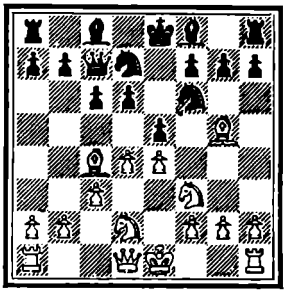
6. P3A CR3A

No parece apropiado ganar un Peón con **6..., P3TR 7.A4T** porque, al menos por el momento, parece

mejor dejar el Peón en casa.

7. CD2D

Posición después de la séptima jugada de las Blancas



No será fácil para las Negras crear un contraataque. Es cierto que pueden amenazar con **7..., PxP** y atacar al PR o con la arriesgada maniobra **7..., P3TR** seguido por **8..., P4CR**.

La Apertura Prusiana (Defensa de los Dos Caballos)

1.	**P4R**	**P4R**
2.	**C3AR**	**C3AD**
3.	**A4A**	**C3A**
4.	**C5C**	

La idea de esta jugada, que sacrifica el desarrollo por el ataque, es complicar el desarrollo de las Negras con una embestida sobre el punto más débil en su campo: 2AR.

4.	**...**	**P4D**
5.	**PxP**	**...**

El ataque del Blanco es razonable y se pone de manifiesto al ver las consecuencias de **5..., CxP**. Entonces las Blancas pueden obtener ventaja con el sacrificio **6.CxPA, RxC 7.D3A+, R3R 8.C3A, C2R 9.P4D, P3A 10.A5CR** seguido de un rápido enroque del lado de la Dama. Las Negras no pueden poner su Rey a salvo, y de inmediato las Torres blancas entran en actividad, por ejemplo: **10..., PxP 11.0-0-0, PxC 12.TR1R+, R2D 13.ARxC, PxP+ 14.R1C.** O **10..., P3TR 11.ADxC, AxA 12.0-0-0, T1A 13.D4R**. O también, **8..., C5C 9.D4R,** (como recomienda Leonhardt) **9..., P3A 10.P4D**. Parece estar bien fundamentado el sacrificio de la pieza por algunos Peones, en vista de la posición insegura de varios de los trebejos negros.

5.	**...**	**C4TD**

para contener el ataque, por el momento las Negras abandonan un Peón.

6.	**A5C+**	**P3A**

Para mantener el ataque. Si **6..., A2D 7.D2R.**

7.	**PxP**	**PxP**
8.	**A2R**	**P3TR**
9.	**C3AR**	**P5R**
10.	**C5R**	

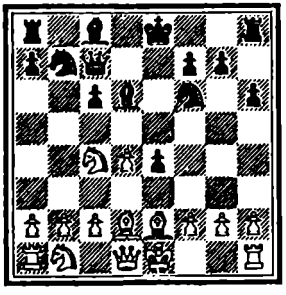
El Caballo desea permanecer en el centro, apoyado por los Peones blancos. Las Blancas no tienen nada que temer de **10..., D5D 11.P4AR, A4AD 12.T1A,** porque los Peones blancos pronto harán retroceder a las piezas Negras con **P3A, P4D** ó **P4CD.**

10.	**...**	**A3D**
11.	**P4D**	**D2A**
12.	**A2D!**	**...**

Así las Blancas sacan ventaja de la mala posición del Caballo Negro en 4T. **Si 12..., AxC 13.PxA, DxP 14.A3A.** Las Blancas tienen una posición excelente.

12. ... C2C
13. C4A

Posición después de la decimotercera jugada de las Blancas



13. ... AxP
14. A3R A5A
15. C3A ...

Una posición llena de vida. Las Blancas tienen ventaja en desarrollo.

Las Negras pueden seguir otra línea de ataque.

5. ... C5D

El Caballo se dirige al centro, renunciando así a un ataque inmediato contra el AR blanco.

6. P3AD P4C!

El Caballo defiende su buena posición. Si se va inmediatamente, las Blancas proceden con **7.P4D.**

7. A1A ...

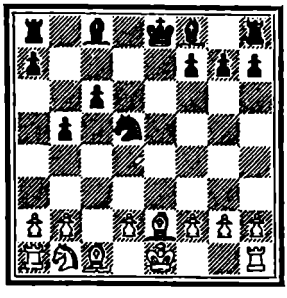
El precioso AR no desea ser cambiado por el expuesto Caballo Negro (Leonhardt).

Pero no deja de tener sus méritos **7.PxC, PxA 8.PxP, DxP 9.0-0, A2C 10.C3AR, C2D 11.C3A.**

7. ... CxP
8. PxC DxC
9. PxP DxP+
10. D2R DxD+
11. AxD P3AD

Un final difícil, donde las Blancas tienen probablemente una ligera ventaja.

Posición después de la undécima jugada de las Negras



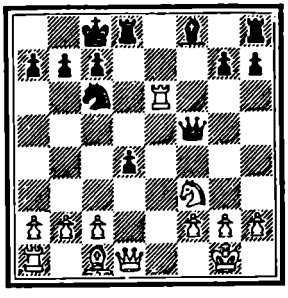
Hay muchas continuaciones en que las Blancas, en vez de realizar un ataque inmediato, se dan por satisfechas con un plácido desarrollo. Una es **4.P3D** que conduce a una posición firme pero poco agresiva. Más enérgica es **4.P4D**. Luego de:

4. P4D PxP
5. 0-0 CxP
6. T1R P4D
7. AxP DxA
8. C3A

Las Negras aseguran mejor su Dama colocándola lejos del alcance de las piezas menores.

8. ... D4TD
9. CxC A3R
10. CD5C 0-0-0
No **10...**, **D4D** debido a **11.CxPA**.
11. CxA PxC
12. TxP D4AR

Posición después de la duodécima jugada de las Negras



Las Negras tienen un desarrollo sólido. Como un ejemplo de lo que puede seguir tenemos: **13.D2R, A3D 14.A5C, TD1A 15.T1D, P3TR 16.A1A, R2D 17.T4R, T1R 18.TxT, TxT 19.D3D, DxD 20.TxD, C5C 21.TxP, CxPA** con lo que las Negras tienen la iniciativa en el flanco Dama.

La Apertura Central y el Gambito del Centro

1. P4R P4R
2. P4D

La forma más fácil que poseen las Negras de frustrar la simple amenaza de ganar un Peón es capturar al Peón atacante.

2. ... PxP
3. DxP

La temprana exposición de la Dama permite que las Negras ganen una jugada atacándola.

3. ... C3AD
4. D3R ...

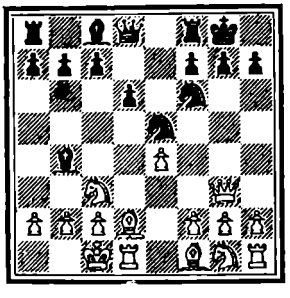
La Dama también puede ir a 4T; sin embargo, en 3R tiene mejores oportunidades de atacar en el flanco Rey.

4. ... C3A
5. C3AD

Las Blancas no deben atacar prematuramente, por ejemplo con **5.P5R, C5CR 6.D4R, P4D! 7.PxP al paso, A3R,** porque las Negras quedan tan bien desarrolladas que el Peón de menos está más que compensado.

5. ... A5C
6. A2D 0-0
7. 0-0-0 P3D
8. D3C C4R

Posición después de la octava jugada de las Negras



Las Negras amenazan ahora **9...**, **AxC** seguido de **10...**, **CxP** y también **9...**, **C4T**. En conjunto, están bien preparadas para la lucha que sobreviene.

Las Blancas pueden jugar un verdadero gambito (la línea anterior de juego es un gambito, pero sólo de nombre) abandonando su Peón por el momento.

3. P3AD P4D

Capturar el Peón propiciaría que las Blancas se desarrollaran tan rápido que les daría suficiente compensación por la pérdida de material.

4. PRxP C3AR
5. DxP DxP
6. C3A C3A

Las Negras están bien desarrolladas.

Apertura del Alfil del Rey

1. P4R P4R
2. A4A C3AR

Las Negras se desarrollan agresivamente.

3. P4D C3A

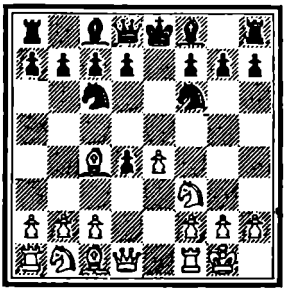
Ahora las Negras se desarrollan al mismo tiempo que se defienden. Sin embargo, puede jugarse **3..., PxP** para responder a **4.P5R** con **4..., P4D.**

4. C3AR ...

Con **4.PxP, CDxP 5.A3C, A4A 6.P4AR, CD5C 7.P5R, C7A 8.D2R, C1C** las Blancas blanden su espada en vano y sólo consiguen herirse ellas mismas.

4. ... PxP
5. 0-0

Posición después de la quinta jugada de las Blancas



Esta posición, que puede surgir de varias maneras, conduce a una variedad de continuaciones y, por lo tanto, tiene importancia.

Las Negras pueden escoger entre **5..., A4A** que permite el ataque Max Lange, que será tratado más tarde con este encabezado, y **5..., CxP** que ya se vio en la sección de la Defensa de los Dos Caballos. También **5..., P3D** ó **5..., A2R** son suficientemente buenas para desarrollar a las Negras, por ejemplo: **5..., A2R 6.P5R, C5CR 7.T1R, P3D 8.PxP, DxP 9.P3TR, C3A** ó **6.T1R, P3D 7.CxP 0-0** donde las Negras están suficientemente bien desarrolladas.

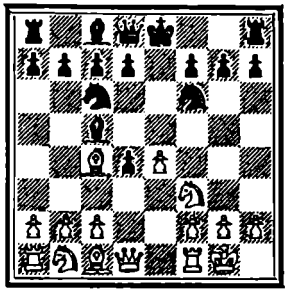
Las Blancas pueden, por supuesto, escoger un desarrollo lento. Por ejemplo, con: **3.P3D, C3A 4.C3AD, A5C 5.C2R, P4D 6.PxP, CxP 7.0-0, A3R** pero entonces las Negras no tienen dificultades que superar.

El Ataque Max Lange

1.	P4R	P4R
2.	C3AR	C3AD
3.	P4D	PxP
4.	A4AD	C3A
5.	0-0	A4A

Las Negras tratan de mantener la ventaja del Peón de más, las Blancas tratan de desordenar las piezas Negras.

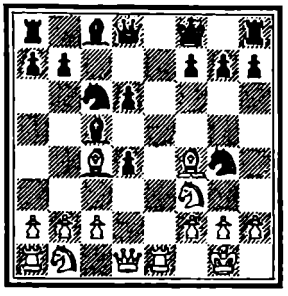
Posición después de la quinta jugada de las Negras



6.	P5R	P4D

Este contraataque desarrolla el AD y la Dama, pero abandona el flanco Rey. En consecuencia, Steinitz propuso **6..., C5CR**. Si las Blancas, analizan superficialmente e intentan un ataque impetuoso, la débil tropa del agresor es repelida de inmediato. Por ejemplo: **7.AxP+, RxA 8.C5C+, R1C 9.DxC, P4D 10.P6R, D3A. 0 7.P3TR, CRxP 8.CxC, CxC 9.T1R, P3D 10.P4A, P6D+ 11.A3R, PxP 12.DxPA, D5T 13.D2A, DxD+ 14.AxD, AxA+ 15.RxA, A3R**. Las Negras no tienen dificultades para vencer estos ataques prematuros y, por lo tanto, ganan una ventaja. El plan correcto para las Blancas es jugar seguro: **7.A4A**. Ahora se amenaza **8.P3TR**. Por lo que **7..., P3D 8.PxP, PxP 9.T1R+, R1A**.

Posición después de la novena jugada de las Negras en la variante Steinitz



10.	P3TR	C3A
11.	CD2D	A4A
12.	C3C	D3C

Las posibilidades son numerosas. Las Blancas dificilmente pueden obtener ventaja.

El ataque Max Lange se provoca con la sexta jugada de las Negras **6..., P4D**.

7.	PxC	PxA
8.	T1R+	A3R

Las Negras pueden responder **8..., R1A** pero allí el Rey permanece expuesto mucho tiempo, por ejemplo, después de **9.A5C**. La estrategiade las Negras debe ser buscar la seguridad y contraatacar por medio de un enroque en el flanco Dama.

9. C5C ...

Si **9.PxP, T1CR 10.A5C, A2R 11.AxA, DxA 12.CxP, T1D 13.P3AD, TxP,** las Negras quedan bien desarrolladas. **14.D4T?, R1A!** y el **PCR** es débil. Por el contrario, después de la jugada de Caballo, se obstaculiza el desarrollo de las Negras, debido a **10.CxA** seguido de **11.D5T+** amenazando ganar el Alfil, con lo que las Blancas mantienen el ataque.

9. ... D4D
10. C3AD D4A
11. CD4R A1AR

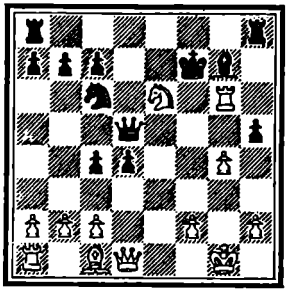
La jugada correcta, ya que el flanco Rey necesita ayuda. Si **11..., A3C,** el flanco Dama de las Negras permanece muy fuerte, pero a costa de entregar la resistencia del flanco Rey, donde entonces el Rey negro no podrá obtener un lugar seguro. Las Blancas replicarían a **11..., A3C** con **12.PxP, T1CR 13.P4CR, D3C 14.CxA, PxC 15.A5C** previniendo así el enroque del flanco Dama y amenazando fuertemente con **16.D3A**. Una partida célebre tomó el siguiente curso: *Blancas: Marshall, Negras: Dr. Tarrasch*, **11..., 0-0-0 12.CxAD, PxC 13.P4CR, D4R 14.PxP, TR1C 15.A6T, P6D 16.P3AD, P7D 17.T2R, A3C 18.R2C**. A la larga el Peón negro de 7D es insostenible. El Caballo de 4R, apoyado pronto por P3A, domina el centro. Por lo tanto, el regreso del Alfil **11..., A1AR** está bien fundamentado. Aparentemente **12.P4CR** refuta la jugada, pero en realidad no es así. Las Negras pueden contrarrestar la intentada refutación con **12..., DxP+ 13.DxD, AxD 14.PxP, AxP 15.C6A Jaque Doble, R1A 16.CxA, P4TR!**. En general, las Blancas difícilmente tienen algo mejor que

12. CxPA RxC
13. C5C+ R1C
14. TxA PxP
15. P4CR D4D

No **15..., D3C** debido a **16.D32A.**

16. TxP P4TR
17. T6C+ A2C
18. C6R R2A

Posición después de la decimooctava jugada de las Blancas



Juegan las Blancas.

El otro lado tiene una multitud de jugadas.

La Apertura Inglesa (o Ponziani)

1. P4R P4R
2. C3AR C3AD
3. P3A ...

Lo mejor que pueden hacer las Negras no es ganar un Peón, ni sacrificar uno propio, sino esforzarse por continuar el desarrollo.

3. ... C3A
4. P4D CxPR

Ahora es posible **5..., P4D**, por lo que las Blancas están obligadas a intentar un contrajuego.

5. P5D C1C

El Caballo no debe ir a 2R donde bloquearía al Alfil y a la Dama.

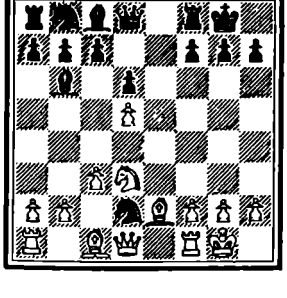
6. CxP

ó **6. A3D, C4A.**

6. ... A4A
7. C3D A3C
8. A2R 0-0
9. 0-0 P3D
10. C2D CxC

El Caballo es capturado, porque amenaza cambiar el valioso AR vía 4AD.

Posición después de la décima jugada de las Negras



Las Negras completarán ahora su desarrollo con **C2D, T1R, C1A**.

Las Negras no están restringidas en forma alguna a la anterior línea de juego. Por ejemplo, muy bien pueden jugar.

4. ... PxP
5. P5R

ó **5.PxP, P4D** después de lo cual las Negras están seguras.

5. ... C4D

5..., C5R sería especulativo, por no decir arriesgado. **6.D2R, P4A 7.PxP al paso, P4D**. Incluso así, la misión de las Blancas no es de ninguna manera simple. Por ejemplo, **8.CR2D, DxP 9.P3A, P6D 10.D3R, D4C** y las Blancas han padecido dificultades en vano.

6. PxP A5C+
7. CD2D P3D

ó **6. ... P3D**
7. C3A A3R
8. A5CD A2R
9. PxP PxP

En conjunto, no son considerables las dificultades que encuentra las Negras en esta Apertura.

La Apertura Vienesa

1. P4R P4R
2. C3AD

La mejor réplica, de acuerdo con las reglas dadas anteriormente, parece ser:

2. ... C3AR
3. A4A CxP

Ahora no es recomendable **4.AxP+** porque las Blancas, después de entregar sus piezas

desarrolladas, no pueden continuar el ataque; por ejemplo: **4..., RxA 5.CxC, P4D**. También con **4.CxC, P4D 5.A3D, PxC 6.AxP, C2D** las Negras obtienen la mejor parte.

4. D5T C3D
5. DxPR+ ...

Si **5.A3C**, las Negras tienen la elección entre el desarrollo seguro con **5..., A2R** y un intento promisorio de ataque con **5..., C3A 6.C5C, P3CR 7.D3A, P4A 8.D5D, D2R 9.CxP+, R1D 10.CxT, P3C.**

5. ... D2R

En el Final que se avecina, las Blancas tienen ventaja en movilidad, pero difícilmente cuentan con suficientes objetivos de ataque.

Una variante, empleada a menudo por Mieses, fortalece la presión sobre el punto 5D como sigue:

3. P3CR P4D
4. PxP CxP
5. A2C CxC
6. PCxC C3A

Así, las Negras se apartan del peligro de tener su PD confinado y tienen ahora un desarrollo agradable.:

5. CR2R C3AD
6. A2C A3R
7. 0-0 D2D

Las Negras amenazan enrocar en el flanco Dama y construir un ataque contra el Rey blanco por medio del avance **P4TR-5TR**. Las Negras tienen un juego prometedor.

Las Blancas pueden tratar de sacar del camino al PR Negro.

3. P4A P4D
4. PxPR CxP
5. D3A C3AD

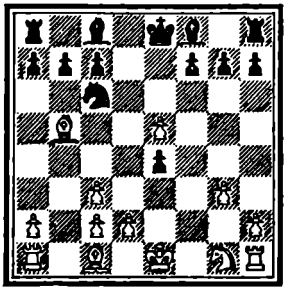
Las Negras se defienden con un contraataque. Si **6.CxC**, las Negras cuentan con **6..., C5D.**

6. A5C CxC
7. PCxC D5T+

El desarrollo plácido **7..., A2R 8.P4D, 0-0 9.A3D, P3A 10.D5T, P3CR 11.AxP, PxA** conduce a unas tablas por Jaque Perpetuo.

8. P3C D5R+
9. DxD PxD

Posición después de la séptima jugada de las Negras



Las Negras amenazan **10..., A2D** seguido de **11..., CxP** Una posición difícil donde las Negras no temen estar en desventaja.

La Apertura Escocesa

1. P4R P4R
2. C3AR C3AD
3. P4D

La idea de es abrir el centro para las piezas en cuanto sea posible.

3. ... PxP

Resulta casi obvio que de esta manera se responde rápidamente al problema de cómo hacer frente al ataque sobre el PR.

4. CxP C3A
5. C3AD A5C

Ahora no es fácil proteger el PR. Por ejemplo: **6.P3A, 0-0** y pronto ..., **P4D.**

6. CxC PCxC
7. A3D ...

O **7.D4D, D2R 8.P3A, P4A 9.D2A** (No **9.D3R,** debido al impedimento ..., **P4D-5D.**) **9..., 0-0 10.A2D, P4D.** Las Negras están bien desarrolladas.

7. ... P4D
8. PxP

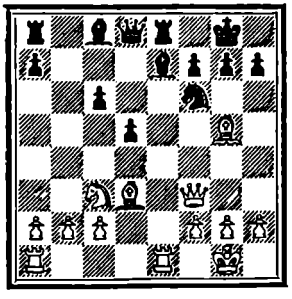
No **8.P5R,** que sería una jugada prematura, como lo prueba una vieja partida: **8..., C5C 9.0-0, A4AD 10.P3TR, CxPR 11.T1R, D3A 12.D2R, 0-0 13.DxC, DxP+ 14.R1T, AxP 15.PxA, D6A+ 16.R2T, A3D** y ganan las Negras. En verdad, **10.P3TR** es inferior, pero también lo es **10.A4AR, P4C 11.A3C, P4TR 12.P3TR, P5T 13.A2T, CxA 14.RxC, A5D 15.D2R, P5C 16.PxP, D4C.** Esta variante da la iniciativa a las Negras.

8. ... PxP
9. 0-0 0-0
10. A5CR P3A

Las Blancas tienen ahora algún ataque. Las Negras, como compensación, tienen un valioso Peón en el centro.

11. D3A A2R
12. T1R T1R

Posición después de la duodécima jugada de las Negras



Las Negras harán que retrocedan las piezas avanzadas del Blanco y construirán una posición firme. Por ejemplo: **13.D3C, C4T 14.D4T, AxA 15.DxC, P3TR.**

La Apertura toma un curso totalmente diferente si las Blancas intentan demorar el enroque negro. Con este fin, las Blancas deben renunciar a continuar su desarrollo y acosar a las Negras hasta donde sea posible.

5. CxC PCxC
6. A3D

El repentino ataque con **6.P5R** podría fallar si las Negras se mantienen tranquilas. Las Negras responden **6..., D2R 7.D2R, C4D.** Si las Blancas continúan en el mismo estilo azaroso **8.P4AD, A3T 9.P4A,** las Negras obtienen la ventaja con **9... D5C+.** Si las Blancas aflojan el paso, las Negras pueden seguir tranquilamente con su desarrollo, digamos con ... **P3D**; ... **A2D**; con el enroque en el flanco Dama, o quizás con ... **P4C** y ... **A2C** distrayendo al adversario.

6. ... P4D
7. D2R A2R
8. P5R C2D

Presionar con **9.P6R** no le causa obviamente ningún problema al oponente luego de **9... C3A.**

9. 0-0 0-0

Para replicar a **10.P4AR** con **10..., P4AR**. Las Negras están preparadas.

Aunque estas variantes no son insatisfactorias para el segundo jugador, aún puede tratar de obtener más asumiendo de inmediato el ataque.

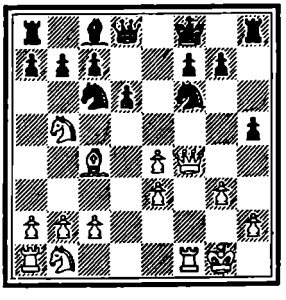
4. ... A4A
5. A3R

Puede castigarse el impertinente intento de **5.C5A** con **5..., P4D 6.CxP+, R1A 7.C5A, PxP 8.DxD+, CxD 9.C3C, P4A** y las Negras están mejor desarrolladas que las Blancas.

5. ... D3A
6. P3AD

En vez de esta jugada defensiva, Blumenfeld ha propuesto la jugada de ataque **6.C5C.** Es obvio que de esta manera las Blancas quedan con su PR doblado y con el punto 5R al alcance del oponente. Antes que nada, las Negras cambiarán los Alfiles **6..., AxA 7.PxA**, luego debilitarán los puntos 6TR y 6AR con **7..., D5T+ 8.P3C**, y finalmente defenderán su PAD con **8... D1D**. Ahora las Blancas reanudarán el ataque con **9.D4C** orientándolo hacia el PC, que protege el CR, que está destinado a establecerse en 3A. Una réplica buena y segura es **9... R1A**. Ahora **10.D4A, P3D 11.A4A, C3A 12.0-0, P4TR!** lo que da la salida necesaria para la TR, mientras amenaza con comprometer al PC Blanco con **P5T** y de esta manera amplía aún más el alcance de la Torre.

Posición después de la duodécima jugada de las Negras en la variante Blumenfield



Las Negras están bien desarrolladas. Después de **13.CD3A, C4R 14.A3C, P3A 15.C4D, P5T** la tarea de las Blancas sería difícil.

El juego principal continúa con

6. CR2R

No es recomendable **7.A4AD** porque las Negras atacan con **7... C4R**. La intención de las Negras de avanzar ..., **P4D** es difícil de prevenir.

7. A2R P4D
8. A3A AxC
9. PxA PxP

aislando así al PD, que pronto será un objetivo para la Torre Negra.

Como jugada de preparación para **8.C5C**, Paulsen propuso:

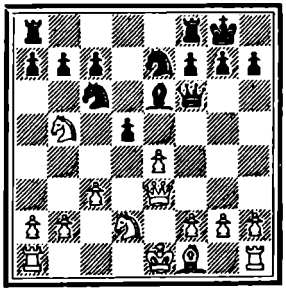
7. D2D P4D
8. C5C AxA
9. DxA 0-0

Las Negras sacrifican el PA por una buena razón: **10.CxPA, T1C**

11.CxP?, CxC 12.PxC, C5C! con terribles amenazas contra el expuesto Rey Blanco. Es mejor **11.C2D, PxP 12.CxP, D4R 13.C5CD, C4A 14.D2R, P3TD 15.C3T, P4CD**. El sacrificio del Peón está abiertamente justificado.

10. C2D A3R

Posición después de la décima jugada de las Negras en la variante Paulsen



En vista del espléndido desarrollo de las Negras, no las amenaza ningún peligro al atacar con el Caballo el punto 7AD. Las Blancas tendrán sus manos ocupadas en mantener el equilibrio.

De nuevo, se le da otro giro a la Apertura si las Blancas difieren o renuncian a la captura del Peón que ofrecieron.

4. A4AD A4A

La jugada **4... C3A** conduce al ataque Max Lange de la Defensa de los Dos Caballos, que ya estudiamos.

5. P3A

Atacar de inmediato, antes de poner en juego fuerzas adicionales es una continuación débil, aunque así se recupera un Peón: **5.C5C, C3T 6.CxPA, CxC 7.AxC+, RxA 8.D5T+, P3C 9.DxA, P4D!**, con lo que las Negras asumen el ataque. **10.PxP, T1R+**. Si se sigue con **11.R1A, P3C**, las Blancas quedan en muy mala situación.

5. PxP

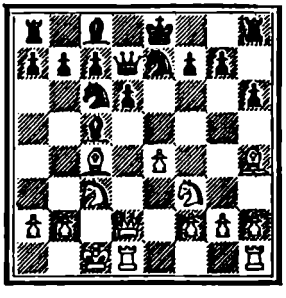
En vez de esto, las Negras pueden declinar la carnada ofrecida y continuar con **5... C3A** entrando en una línea principal de la Giuoco Piano; pero también es una buena estrategia aceptar un sacrificio por un ataque.

6. CxP P3D
7. A5CR D2D

Las Negras deben cuidar el punto 2AR.

8. D2D P3TR
9. A4T CR2R
10. 0-0-0

Posición después de la décima jugada de las Blancas



La tarea de las Negras no es fácil. Esta es una de las posibilidades:

10. ... C3C
11. A3CR P3T

12. C5D P4C
13. A3C A2C
14. R1C 0-0-0
15. T1AD

Sería difícil pronosticar el resultado del fiero combate que evidentemente se aproxima.

El Gambito del Rey

1. P4R P4R
2. P4AR

La intención del sacrificio propuesto es quitar al PR Negro de su fuerte posición y abrir la columna AR para la Torre.

2. ... PxP
3. C3AR ...

Para impedir el jaque de la Dama negra.

3. P4CR

Para tratar de sostener el Peón de más.

4. P4TR P5C
5. C5R P4D

Como las Negras tienen muchos Peones expuestos, deben luchar por desarrollarse rápidamentepara ser capaces de asestar duros golpes con sus piezas.

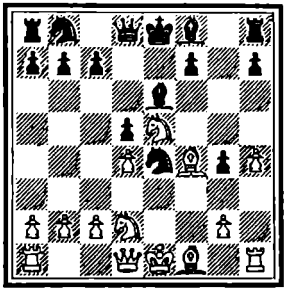
6. P4D ...

Las Blancas también deben tomar acciones rápidas.

6. ... C3AR
7. AxP CxP
8. C2D A3R

Con esto, las Negras custodian al Peón débil de 2AR y fortifican su posición.

Posición después de la octava jugada de las Negras



Las Blancas pueden reconquistar el Peón, pero sólo a costa de entregar su ventaja en desarrollo.

9. CxC PxC
10. CxPC A3D!

Golpeando el punto vulnerable: 3CR de las Blancas. 0 también:

10. A4A AxA
11. CxA C3A
12. P5D C5C
13. C3R A4A
14. P3T AxC
15. AxA CxP
16. D4D 0-0
17. A6T D3A
18. DxD CxD
19. AxT RxA
20. T1AR C4D
ó R2R

Las Negras mantienen sus dos Peones por la calidad, aunque con buen juego, las dos Torres pueden ser capaces de entablar. Asimismo:

12. P3A D4D
13. C3R D4CD
14. D3C DxD
15. PxD A3D

16. AxA PxA
17. CxP P4A
18. C3R C2R

Un final difícil, algo favorable para las Negras.

Esta interesante línea de juego, que se inicia con la quinta jugada de las Blancas, fue analizada primero por Kieseritzky, un maestro polaco, y lleva su nombre.

Otra defensa es la que sigue:

5. ... A2C
6. P4D C3AR
7. A4A P4D
8. PxP C4T

Aquí el Caballo está seguro y amenazante. Las Negras desean enrocar pronto.

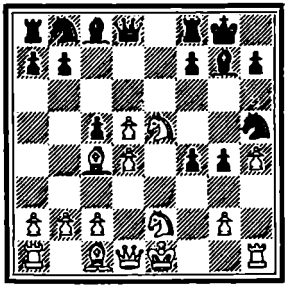
9. C3AD 0-0
10. C2R ...

Para neutralizar el Caballo de 4T. Si **10.CxPC, C6C,** se abre la columna Rey para ventaja de las Negras. **11.T2T, D2R+ 12.C5R, AxC** seguido por un rápido... **T1R.**

10. ... P4AD

Para abrir el centro.

Posición después de la décima jugada de las Negras



Si **11.PxP al paso, ... CxP** da a las Negras un rápido desarrollo. Después de **11.CDxP, CxC 12.AxC, PxP,** el Caballo pierde su apoyo. **13.DxPD, C3A 14.CxC, PxC.**

11. P3A PxP
12. PxP C2D

(Esta línea de juego se originó en una partida de Steinitz contra Zukertort, torneo de Viena, 1882). Las Negras están bien desarrolladas.

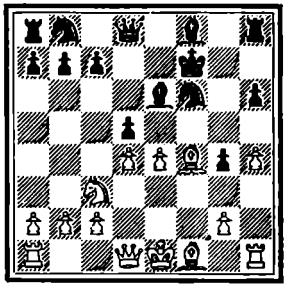
En vez del gambito Kieseritzky, las Blancas pueden escoger la línea más fuerte del Gambito Allgaier.

5. C5C P3TR
6. CxP RxC
7. P4D

Las Blancas no deben perder tiempo tomando Peones. **7.DxP?, C3AR 8.DxPA, A3D** y el ataque pasa a las Negras.

7. ... P4D
8. AxP C3AR
9. C3A A3R

Posición después de la novena jugada de las Negras



No está claro cómo deben neutralizar las Blancas la pérdida de la pieza por sus dos Peones. Por ejemplo:

10. D3D C3A
11. 0-0-0 PxP
12. CxP CxC
13. DxC D4D
ó **12. D3R C2R**

En conjunto, ni el Gambito Kieseritzky ni el Allgaier resultan del todo satisfactorios. Así que es recomendable apartarse de **4.P4TR,** que para eliminar a los Peones negros, expone demasiado el flanco Rey de las Blancas. Después surgirán otras oportunidades para ese avance. Esta es la intención de los gambitos Salvio, Muzio y Filidor.

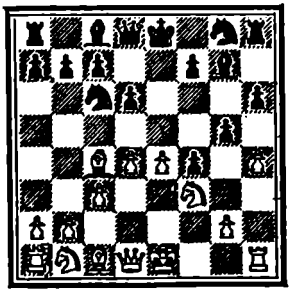
1. P4R P4R
2. P4AR PxP
3. C3AR P4CR
4. A4A ...

La defensa de Filidor es

4. ... A2C
5. P4TR P3TR
6. P4D P3D
7. P3A C3AD

Las Negras intentan mantener su Peón de más y le dificultan a las Blancas debilitar a los Peones negros.

Posición después de la séptima jugada de las Negras



8. 0-0 D3A

Para continuar con ... **CR2R.** Ahora las Blancas están forzadas a intentar embestidas azarosas.

9. P3CR? A6T
ó **9. P5R? PxPR**
10. PxPR D3C

Otra línea de juego.

7. C3A C3AD

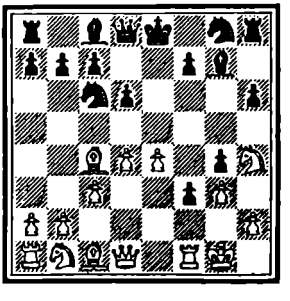
Ahora **8... P5C** amenaza al PD

8. C2R D3A

El ataque de las Blancas no es convincente. El maestro ruso Chigorin, uno de los grandes conocedores de los gambitos, hace uso del PCR, y no del PTR, para romper la cadena de Peones Negros.

5. 0-0 P3D
6. P4D C3AD
7. P3A P3TR
8. P3CR P5C
9. C4T P6A

Posición después de la décima jugada de las Negras en la línea de juego de Chigorin



Aquí las Blancas tienen oportunidad de varios ataques sin tener que recurrir al sacrificio de una pieza. Si

10.C2D las Negras difícilmente pueden responder **10... CR2R** debido a **11.CDxP** y, por lo tanto, deben desarrollar el Caballo a 3A. La posición es difícil para ambos bandos.

Las Negras pueden intentar enfrentarse al plan de Chigorin con un temprano enroque.

5.	**0-0**	**P3D**
6.	**P4D**	**P3TR**
7.	**P3A**	**C2R**
8.	**P3CR**	**P5C**
9.	**C4T**	**P6A**

Pero entonces

10.	**P3TR**	**P4TR**
11.	**A5C**	...

y la posición está algo desbalanceda. El AD de las Blancas es demasiado poderoso.

En general, la línea de juego de Chigorin parece ser apropiada y mucho más convincente que cualquier otra.

Pero las Negras pueden abandonar la idea de mantener sus Peones y usarlos, más bien, para atacar al Rey. La partida toma entonces un curso completamente diferente. Así se llega al Gambito de Salvio.

1.	**P4R**	**P4R**
2.	**P4AR**	**PxP**
3.	**C3AR**	**P4CR**
4.	**A4A**	**P5C**
5.	**C5R**	**D5T+**
6.	**R1A**	**C3AD**

Ahora el desarrollo es lo más importante.

7.	**P4D**	...

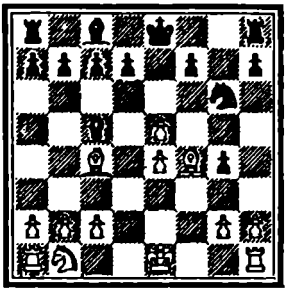
Si **7.CxPA** el desarrollo de las Negras se hace abrumador. **7... A4A 8.D1R, P6C 9.CxT, A7A 10.D1D, C3A**. Ahora las Negras intentarán apoyar ... **P6A** con ... **P4D** y ... **A5C** y superarán a las Blancas.

7.	...	**CxC**
8.	**PxC**	**A4A**
9.	**D1R**	**DxD+**

Resulta injustificado forzar el ataque con **9... P6C**, porque el Caballo blanco pronto podría ocupar el fuerte puesto 3AR.

10.	**RxD**	**C2R**
11.	**AxP**	**C3C**

Posición después de la undécima jugada de las Negras



12.	**P3CR**	**A5D**

Las Negras llevan la mejor parte. Si **13.C3A, CxP 14.C5C, CxA**. Y si **13.P3A, AxPR 14.T1A, P3AR**. O

12.	**T1A**	**CxA**
13.	**TxC**	**A6R**

amenazando **14... A8A**. Las Blancas tienen una partida difícil.

En todas las épocas, las Blancas han tratado de escapar a tales dificultades con sacrificios audaces. Así surgió el Gambito Muzio.

1.	**P4R**	**P4R**
2.	**P4AR**	**PxP**

3. C3AR P4CR
4. A4A P5C
5. 0-0 PxC
6. DxP D3A

Es necesario mandar a la Dama a la batalla en vista de la multitud de amenazas contra el Rey. La pieza más fuerte, aunque la más vulnerable al ataque, es la que puede defender y contraatacar más efectivamente.

7. P5R ...

Para echar a la Dama de su seguridad relativa y abrir la columna del Rey para la Torre y la casilla 4R para un Caballo.

7. ... DxP

El PR es muy fuerte y debe capturarse.

8. P3D A3T

Para obstruir el ataque sobre 2AR.

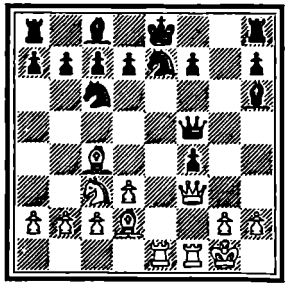
9. C3A C2R
10. A2D CD3A

Las Blancas se preparan a atacar al CR, las Negras aceleran su apoyo

11. TD1R D4AR

Aquí la Dama custodia los puntos 2AR, 3AR, 5AR y está muy segura.

Posición después de la undécima jugada de las Negras



La jugada **12.C4R,** que parece formidable, expone demasiado a la Torre. Las Negras responden **12... 0-0** y amenazan fuertemente con **13... P4D**.

Los resultados de cuidadosos análisis por por parte de muchos de los más destacados maestros toma cuerpo en las siguientes jugadas:

12. C5D R1D
13. D2R

La idea es que, si **13... CxC,** se responda con **14.AxC, DxA 15.A3A.**

13. ... D3R
14. D2A D5C

Parece que las Negras, con mejor juego, también mantienen la ventaja en el Gambito Muzio.

En épocas remotas, estaba de moda jugar Gambitos. Por tanto, otras aperturas eran consideradas insípidas. En aquellos días se intentaron numerosas líneas de juego que difícilmente se ensayarían en nuestra época.

El Gambito Cunningham

1. P4R P4R
2. P4AR PxP
3. C3AR A2R
4. A4A A5T+

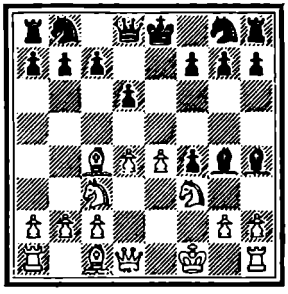
Es mejor resignarse con calma a la pérdida del Enroque.

5. R1A ...

En compensación, las Blancas tienen el mejor desarrollo. Por el momento son dueñas del centro.

5. ... P3D
6. P4D A5C
7. C3A

Posición después de la séptima jugada de las Blancas



Aquí las Blancas dominan el centro y tienen un mejor juego, de modo que no deben atravesar dificultades para mantener con éxito esa ventaja. Por supuesto, hay muchas posiblidades y sería difícil señalar la línea de ataque y defensa que podría considerarse perfecta.

Por hacer una sugerencia

7. ... C3AD
8. AxP A2R
9. P3TR A4T
10. P4CR A3C
11. P5D C1C
12. C4D A4C
13. D2D D3A
14. C5A

y las Blancas mantienen su dominio del centro.

En nuestros días, el Gambito Cunningham ha pasado completamente de moda.

El Gambito del Alfil del Rey

1. P4R P4R
2. P4AR PxP
3. A4A

Enfrenta la amenaza del Jaque evacuando una casilla para el Rey.

3. ... D5T+
4. R1A P4D

Necesario para apoyar el ataque. A menos que llegue una ayuda inmediata, la Dama es pronto repelida. Por ejemplo: **4..., P4CR 5.C3AD, A2C 6.P4D, C2R** (ó **6..., P3D 7.P5R, PxP 8.C5D**) **7.P3CR.** Este análisis se hizo hace sesenta años: **7..., PxP 8.R2C, D3T 9.PxP, D3CR 10.C3A, P3TR.** Las cosas van de mal en peor para las Negras. **11.C5D, CxC 12. PxP, 0-0 13.P6D, DxPD 14.AxP, PxA 15.D3D, T1R 16.D7T+, R1A 17.AxP** con un ataque incisivo.

5. AxP

Las Blancas tratarán de mantener abierta la diagonal del Alfil. Es verdad que también **5.PxP** tiene ciertas ventajas, por ejemplo, la apertura de una columna para la Torre y la restricción del CD de las Negras, pero son de menor importancia.

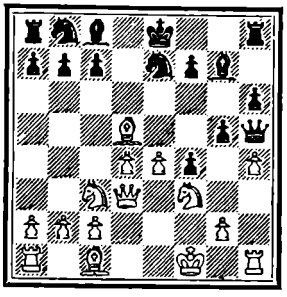
5. P4CR

Ahora el avance **6.P3CR** es respondido con **... A6T+.**

6. C3AD A2C
7. P4D C2R
8. C3A D4T
9. P4TR P3TR
10. D3D ...

con esta jugada se trata de liberar al CR.

Posición después de la décima jugada de las Blancas



10.	**...**	**P3AD**
11.	**A3C**	**A5C**
12.	**P5R**	**C4A**
13.	**C4R**	**C2D**

La partida está complicada, pero las Negras se sostienen. Amenazan el Enroque en el flanco Dama.

14.	**R1C**	**AxC**
15.	**PxA**	**0-0-0**

Para responder a **16.PxP, D3C 17.ADxP** con **17... CxPR**. Y la respuesta a **16.C6D+, CxC 17.PxC,** podría ser **17... D3C, 18.DxD, AxP+**. Las Blancas han precipitado los acontecimientos.

Sin embargo, en caso de que las Negras teman estas complicaciones, no tienen ninguna necesidad de tomar la iniciativa; en su lugar, pueden ir jugando de manera segura hasta desarrollarse.

3.	**...**	**C3AD**
4.	**C3AR**	**C3A**
5.	**C3A**	**A5C**
6.	**P5R**	**C5C**
7.	**C5D**	**0-0**

amenazando **8..., CRxPR.**

8.	**CxA**	**CxC**
9.	**P4D**	**P4D**
10.	**A3C**	**P3AR**

si las Blancas renuncian al temprano avance del PR, las Negras obtienen fácilmente una posición nivelada.

6.	**0-0**	**0-0**
7.	**P3D**	**AxC**
8.	**PxA**	**P4D**
9.	**PxP**	**CxP**
10.	**AxC**	**DxA**
11.	**AxP**	**D4A+**
12	**R1T**	**DxP**
13.	**AxP**	**A5C**

Estas son algunas de las variantes principales del Gambito del Rey aceptado. Las Negras pueden declinarlo sin peligro, aunque esto llevará a una momentánea ventaja para el Blanco.

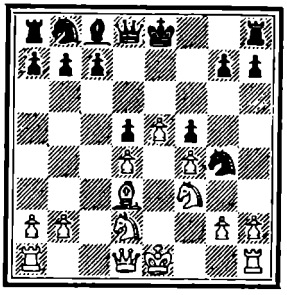
El Gambito Declinado del Rey

1.	**P4R**	**P4R**
2.	**P4AR**	**A4A**
3.	**C3AR**	**P3D**

El plan lógico para las Blancas es tomar ventaja de la posición del AR negro para ganar un tiempo con **5.P4D.**

4.	**P3A**	**C3AR**
5.	**P4D**	**PxP**
6.	**PxP**	**A5C+**
7.	**A2D**	**AxA+**
8.	**CDxA**	**P4D**
9.	**P5R**	**C5C**
10.	**A3D**	**P4AR**

Posición después de la décima jugada de las Negras

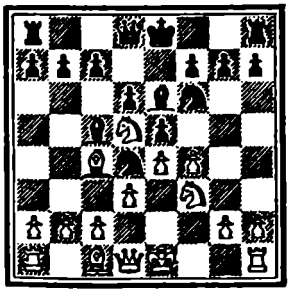


Las Negras serán capaces de mantener el equilibrio.

Aún menos dificultades tendrá el segundo jugador si las Blancas actúan lentamente.

4.	**C3A**	**C3AD**
5.	**A4A**	**C3A**
6.	**P3D**	**A3R**
7.	**C5D**	**C5D**

Posición después de la séptima jugada de las Negras



Las Blancas no serán capaces de mantener sus puestos avanzados. Por ejemplo: **8.PxP, PxP 9.A5C, P3A 10.CxC+, PxC 11.A4T, AxA 12.PxA, T1CR. O 11.AxA, CxA 12.A4T, T1CR 13.P3CR, T3C.** Las Negras no llevan de ninguna manera, la peor parte.

El Contragambito Falkbeer

A los jugadores agresivos les gusta devolver a sus adversarios sus mismos petardos. Ellos han inventado los Contragambitos. Su placer es refutar un sacrificio propuesto con su declinación y el ofrecimiento de uno propio.

1.	**P4R**	**P4R**
2.	**P4AR**	**P4D**
3.	**PxPD**	**P5R**

Con **3... PxP** la partida podría equilibrarse, pero es digno de estudio el avance del Peón, aunque quizás no sea correcto del todo. El jugador que escoje esta variante considera evidentemente más valioso a su PR que al desubicado Peón Blanco de 4A.

4.	**P3D**	**C3AR**
5.	**PxP**	**CxPR**
6.	**C3AR**	**A4AD**
7.	**D2R**	**A4A**

La idea de las Blancas, aunque tentadora, es incorrecta. Juegan para **8.P4CR**, pero no pueden hacerlo, ya que las Negras enrocan y obtienen un ataque aplastante: **9.PxA, DxP 10.A3R, C3AD 11.AxA, DxA.** Las Torres negras están muy activas.

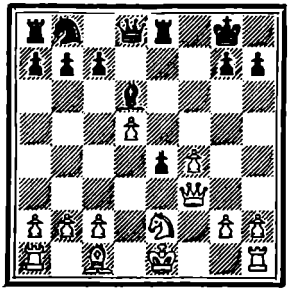
8.	**C3A**	**D2A**

Las Negras están bien.

Un firme ataque al Peón avanzado es una línea muy superior.

4.	C3AD	C3AR
5.	D2R	A3D
6.	P3D	0-0
7.	PxP	CxPR
8.	CxC	T1R
9.	D3A	A4AR
10	A3D	AxC
11.	AxA	P4AR
12.	C2R	PxA

Posición después de la duodécima jugada de las Negras



Las Negras tienen un pequeño ataque debido a que el PD está expuesto y el PR ejerce cierta presión, pero las Blancas tienen un Peón de ventaja.

Vale la pena analizar estas variantes para formarse un juicio posicional, pero el Gambito del Rey está irreparablemente fuera de moda.

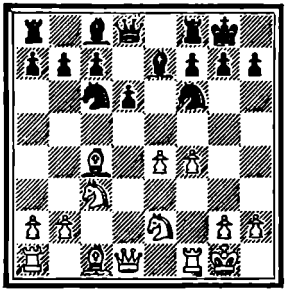
El Gambito Danés

1.	P4R	P4R
2.	P4D	PxP
3.	P3AD	PxP
4.	A4AD	C3AR
5.	CxP	C3A
6.	CR2R	...

para enrocar aun después de 6 A5C.

6.	...	A2R
7.	0-0	P3D
8.	P4A	0-0

Posición después de la octava jugada de las Negras



9. P3TR

Necesario como precaución para **10. A3R**, y como preparación para **10. P4CR**.

9.	...	P3TD
10.	P4CR	P4CD
11.	A3C	C4TD
12.	A2A	P3A

Durante un buen tiempo las Blancas amenazarán constantemente con atacar el flanco Rey. Se necesitaría una buena balanza para decidir desde el principio de la combinación de sacrificio si las perspectivas serán más favorables para las Negras que para las Blancas.

Las Negras también podrían usar su AR para atacar.

6.	...	A4A

7. O-O **P3D**
8. R1T **O-O**

Pero resulta cuestionable si el Alfil no será necesario para apoyar al Rey. En algún momento, las Blancas jugarán **P4A-5A** y eventualmente, con **A5CR,** obtendrán ventaja en la casilla 5D.

Giuoco Piano o Apertura Italiana

1. P4R **P4R**
2. C3AR **C3AD**
3. A4A **A4A**

Las continuaciones **4.C3A** ó **4.P3D** conducen a desarrollos tranquilos, por ejemplo:

4. P3D **C3A**
5. C3A **P3D**
6. A3R **A3C**
7. P3TR **A3R**
8. A3C **P3TR**
9. O-O

La tarea de detectar una buena línea de juego se vuelve complicada sólo cuando surge la pregunta de dónde enrocar y luego de que el oponente ha tomado su decisión. Pero, después de todo, parece que una vez que se ha tomado, esta decisión no constituye en sí el momento decisivo de la partida, considerando que los contendientes continúen jugando sin salirse de la raya hasta el final.

En cuanto las Blancas asumen la iniciativa, tratando de construir un centro de Peones, la Giuoco Piano presenta problemas en abundancia. En ese caso se tienen que descartar las continuaciones tranquilas **4.C3A** ó **4.P3D**, y tratar de llevar el PD a 4D apoyando por el PA.

Puede lograrse este fin jugando inmediatamente **4.P3A**. Si las Blancas enrocan primero, el intento llega demasiado tarde, porque las Negras replican **... C3A**, atacan al PR y nunca dan a las Blancas otra oportunidad de obtener la supremacía en el centro.

4. P3A

Ahora sólo puede sostenerse el PR negro en su posición con **4... D2R**, en vista del amenazador ataque del P4D blanco. Pero entonces las Negras pierden un valioso tiempo. Las Blancas pueden seguir con **5.0-0, P3D 6.P4D, A3C 7.C3T, C3A 8.A5D** y eventualmente **C4A** con presión sobre el PR y la columna Rey.

4. **C3A**

Esta es la jugada que mantiene un equilibrio perfecto.

5. P4D **PxP**
6. PxP **A5C+**

Las Negras no deben perder ningún tiempo y avanzar el PD a 4D para romper el centro de las Blancas.

7. A2D

También puede considerarse **7.C3A,** que involucra el sacrificio de un Peón. Pero contra otras jugadas como **R1A**, las Negras no tienen dificultades reales.

7. ... **AxA+**

Si **7..., CxPR,** las Negrasdeben perder un tiempo moviendo su Rey; **8.AxA CxA 9.AxP+ RxA 10.D3C+, P4D 11.DxC T1R 12.0-0.** Las Negras no tienen nada mejor que **... R1C**

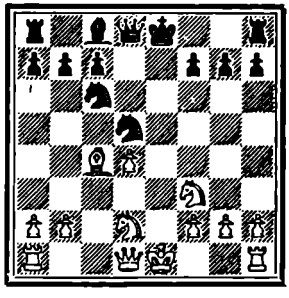
después de lo cual **13.C3A** y las Blancas tienen ventaja.

8. CDxA P4D

Aquí las Negras pueden romper el centro con **8... CxPR** pero las Blancas continúan con **9.P5D, CxC 10.DxC, C2R 11.P6D, PxP 12.0-0**. Las Blancas, con el mejor desarrollo, ganan fácilmente los dos débiles Peones Dama y retienen la ventaja.

9. PxP CRxP

Posición después de la novena jugada de las Negras



10. 0-0 0-0
11. T1R C3-2R
12. T1AD ...

Aunque las Blancas están adelantadas en el desarrollo, su PD aislado puede volverse un objetivo de ataque y las Negras tienen un Caballo fuertemente colocado en 4D.

Si, por ejemplo, **12 ... P3AD 13. P3TR** preparándose para C4R y las Blancas tienen la superioridad en algunas casillas Negras como 5R y 5AD, y quizás también en 6D.

La Apertura se hace muy viva si las Blancas sacrifican un Peón con:

7. C3A CxPR
8. 0-0

Una de las variantes más antiguas y más agradables continúa como sigue: **8..., CxC 9.PxC, AxP 10.D3C, AxT 11.AxP+, R1A 12.A5C, C2R 13.C5R, AxP 14.A6C** y ganan fácilmente. De igual manera, **13..., P4D 14.D3AR, A4A 15.A6R.**

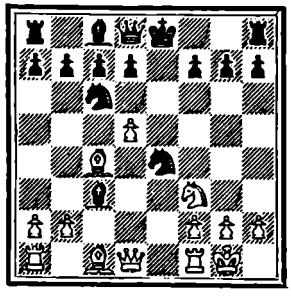
8. ... AxC

Si **8..., CxC 9.PxC, P4D 10.PxA, PxA 11.T1R+, C2R 12.D2R, A3R 13.C5C, D2D 14.CxA, PxC 15.DxPA, C4D 16.P4TD, 0-0 17.A2D**. El Final, supuestamente, está igualado.

9. P5D

el ataque Moeller.

Posición después de la novena jugada de las Blancas



9. A3A

Otra buena jugada es **9..., C4R 10.PxA, CxA 11.D4D, P4AR! 12.DxC, P3D 13.C4D, 0-0 14.P3A, C4A 15.T1R, R1T** Las Blancas tienen una posición firme, sobre todo con el Caballo en 4D y, por lo tanto, podrán compensar el Peón de menos,

pero están lejos de tener alguna ventaja. Todas las demás jugadas de las Negras, como **9... C2R** ó **9... 0-0** son apreciablemente más débiles.

10. T1R C2R
11. TxC P3D

Si las Negras enrocan, se sacrifica el PD, como lo marca la regla en posiciones comprimidas. Luego de **11..., 0-0, 12. P6D, PxP 13. A4A, AxP 14. AxP, C4A 15. AxT, AxT 16. D5D, C3T** (la única jugada) **17. A7R** seguido por **18. A6A** y ganan.

Asimismo, **15..., P4D 16.DxP** con ventaja. O **13..., A4R 14.CxA, PxC 15.D6D, C4A 16.DxPR, P3D 17.D5C** con el mejor Final. Por último, **13..., P4D 14.AxP, AxP 15.T1C, CxA 16.DxC, A6T 17.T3C, A2R 18.TD3R** y ganan.

12. A5C AxA
13. CxA 0-0

Si **13... A4A 14.D3A.**

14. CxPT RxC

No **14... A4A 15.T4T C3C 16.T5T.**

15. D5T+ R1C
16. T4T P4AR
17. D7T+ R2A
18. T6T T1CR
19. T1R D1A

Ahora, lo mejor que pueden obtener las Blancas es unas tablas. Rubinstein en *Lärobock i Schach* muestra la siguiente línea de juego.

20. A5C T1T
21. DxT PxT
22. D7T+ R3A
23. TxC DxT
24. DxPT+, con Jaque Perpetuo.

El Gambito Evans

1. P4R P4R
2. C3AR C3AD
3. A4A A4A
4. P4CD

La idea de este Gambito, el descubrimiento del capitán Evans, es ganar un tiempo para la formación del centro, teniendo en cuenta que sea capturado el Peón ofrecido.

Las Negras no están forzadas a aceptar el sacrificio. Si **4... A3C,** el Alfil está seguro y fuerte allí. Fallaría un furioso ataque de las Blancas con el Peón rehusado **5.P5C, C4T 6.CxP, C3T** y las Negras amenazan muchos ataques: **7.P4D, P3D 8.AxC, PxC 9.AxP, T1CR.** Las Blancas sólo ganan Peones mientras las Negras desarrollan sus piezas. **10.AxP+, RxA 11.AxP D4C.** Las Negras continúan el ataque con **12... DxPC** ó **... C5A** y ganan con facilidad, gracias a su desarrollo superior. Por otra parte, si el Alfil atacado con **5... C4T** se marcha para mantener cautivo al Caballo de 4T· **6.A2R, P4D! 7.PxP, P5R** y no tendrá éxito el bloqueo del Caballo, porque las Negras, mediante enérgicas acometidas, le dan a las Blancas muchas otras cosas en que pensar.

Aunque falla el ataque inmediato con **5.P5C,** existen varias continuaciones que le permiten una partida agradable a las Blancas.

4. ... AxP
5. P3A

El Alfil puede retirarse a 4A ó a 4T (no tan bien a 2R donde podría

evitar que la Dama proteja 2AR si surgiera la necesidad). En el siglo pasado muchos maestros, entre ellos Anderssen, Zukertort y Chigorin, para nombrar sólo a los más destacados, analizaron muy diligentemente estas variantes. Se descubrieron las siguientes continuaciones:

5. ... A4A
6. 0-0 P3D
7. P4D PxP
8. PxP A3C
9. P5D C4T

No **9..., C4R 10.CxC, PxC 11.A3T.**

10. A2C C2R

para utilizar la columna abierta si **AxP**

11. A3D 0-0

Las Blancas maniobrarán ahora para avanzar sus Peones del flanco del Rey P-4A-5A, etc., mientras que las Negras intentarán adelantar a sus Peones del lado de la Dama. El bando que lleve primero los Peones a la puerta del enemigo, ganará.

Ahora una imagen completamente diferente.

9. C3A C4T

No. **9... C3A** debido a **10.P5R PxP** y nuevamente **11.A3T**

10. A5CR P3AR
11. A4A CxA
12. D4T+

y las Blancas están firmemente atrincheradas en el centro.

Asimismo, pero no tan fuerte

9. A2C CR2R
10. C5C P4D
11. PxP C4T
12. P6D CxA
13. PxC D4D
14. C3AD CxA
15. CxD CxD
16. TRxC P3TR

Estos ataques pueden o no tener éxito, pero desafortunadamente no sirven para juzgar el valor del Gambito. Las Negras, aceptando el Gambito y devolviendo su Peón de más por propia voluntad pueden realizar un buen negocio, pues así escapan a todo peligro y posiblemente ganen una ligera ventaja sobre las Blancas.

7. ... A3C

Si las Blancas desean cambiar Damas, pueden recuperar su Peón. Si no, las Negras pueden sostener el Peón, mientras rehúsan cambiar el PR. Y así, las Blancas estarán bloqueadas por el PAD y se encontrarán sin caminos para el ataque. Si las Blancas evitan **8.PxP, PxP 9.DxD+, CxD 10.CxP,** lo que permitiría a las Negras un buen final, no podrán poner en movimiento su cadena de Peones del flanco Rey, porque desde el principio lo evitaría la presencia del PR Negro.

También vale la pena considerar esta línea de juego en la variante

5. ... A4T

Si las Blancas desean evitar la defensa anterior, no pueden seguir con **6.0-0, P3D 7.P4D.** porque entonces **7 ... A3C,** como antes, y por tanto deben avanzar de inmediato el PD.

6. P4D

Si ahora las Negras toman el Peón con Peón, las Blancas obtienen el ataque, porque el punto débil 2AR sólo puede ser custodiado por la Dama

y, debido a que hay muchas piezas móviles del Blanco, la Dama, en su momento, tendrá un objetivo de ataque, así: **6..., PxP 7.0-0, PxP 8.D3C, D3A 9.P5R, D3C 10.CxP, CR2R 11.A3T**. Las Negras tendrán que liberarse incluso a costa de un Peón **11..., P4C 12.CxP, T1CD 13.D4T** u **11..., P3D 12.PxP, PxP 13.TD1D, 0-0**: de otra forma, las Negras perderán el Enroque, **11..., AxC 12.DxA, P3C 13.TR1D, A2C 14.TD1A**, pero todo esto es más bien insatisfactorio, indefinido, sin propósito, como danzar sobre una cuerda floja de la que el bailarín puede caer fácilmente (por ejemplo, **14..., C4T 15.A3D, D4T 16.DxP, AxC 17.A2R,** ganando). La posición anterior ha sido analizada durante casi cien años y no se ha obtenido una conclusión final, lo que resulta significativo para considerar su validez. Por esta razón, el analista consciente está llevado a recomendar

6. ... P3D

con la intención de llegar a la variante ya discutida.

Si las Blancas desean evadir esta línea de juego, deben atacar de inmediato. Por el momento, el único objetivo de ataque es 2AR de las Negras. De aquí que

7. D3C D2D

No **7... D2R ni... D3A** debido a **8.P5D**. En esta posición, las Negras tienen tiempo de desarrollarse por medio de **... C3A y ... 0-0** etc., siempre que estén listas a devolver su Peón de más a cambio de un rápido desarrollo.

Debido a esta disposición, en los últimos treinta años, los maestros han dejado poco a poco de jugar Gambitos.

La Partida de los Cuatro Caballos

1. P4R P4R
2. C3AR C3AD
3. C3A C3A

Esta apertura no conduce a complicaciones, a menos que las Negras las fuercen. En realidad, esta estrategia es peligrosa.

4. A5C

Así las Blancas obtienen cierta presión en 5R.

4. P3TD

Esta réplica es apropiada, ya que las Blancas deben decidir qué diagonal abandonará el Alfil, o si lo cambiarán.

5. AxC ...

Con 5.A4T las Blancas entran en variantes de la Ruy López. Las Negras pueden desarrollarse con **5... A2R** ó **... A4A** sin ninguna desventaja.

5. ... PDxA
6. P4D ...

Quizás la jugada más fuerte. No obtendrían mucho con **6.CxP, CxP 7.CxC, D5D 8.0-0, DxC(4) 9.P4D, D4AR!** debido a que las Blancas no pueden poner a la Dama en movimiento. **10.T1R, A3R 11.A5C, P3T** para sacar al Alfil de una de las diagonales que domina. Ahora **12.D3D** sólo golpea en el aire, ya que las Negras paran la amenaza de **13.C6D+** simplemente con **12... R2D** desarrollando al mismo tiempo la TD. Mejor es **12.A4T**. Aunque aquí las Negras tienen que andar con cautela. Con **12... P4CR? 13.A3C 0-0-0** se meten en problemas debido

a **14.A5R, T1C 15.C6A, T3C? 16.P4CR**. Pero todo está bien luego de **12..., A3D 13.P4CR, D4TD**. Las Blancas no pueden obtener una ventaja decisiva: **14.CxA+, PxC 15.P4AR, P4CR 16.P5A, PxA 17.PxA, PxP 18.TxP+, R2D 19.D2R, TD1R 20.T1R, DxT+**. El ataque forzado deja finalmente debilitadas a las Blancas.

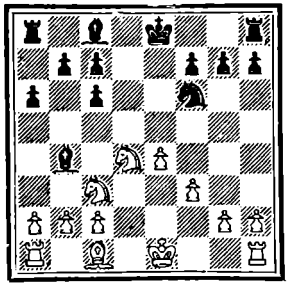
6. ... PxP

Las Negras pueden jugar también **6... A5CD**. Entonces **7.PxP, DxD+ 8.RxD, AxC 9.PxC, AxPA 10.P3A**. Las Blancas tienen una ligera iniciativa.

7. DxP DxD
8. CxD A5CD
9. P3A

Aquí las Blancas tienen la mejor configuración de Peones, pero las Negras poseen dos fuertes Alfiles. El Caballo Negro se esforzará por llegar a 4R ó 5AD. Las Blancas tienen una ligera iniciativa, pero eso es normal.

Posición después de la novena jugada de las blancas.



Las Negras pueden seguir un plan algo diferente. Pueden imitar las jugadas de su oponente, pero, entiéndase bien, siempre en guardia, y atentas para cambiar cuando sea necesario.

4. ... A5C
5. 0-0 0-0
6. P3D P3D
7. A5C ...

Hasta aquí todo ha sido como un desarrollo sin molestias, pero ahora se amenaza **8.C5D**. Las Negras no pueden seguir imitando a las Blancas: **7..., A5C 8.C5D, C5D 9.CxA, CxA 10.C5D, C5D 11.D2D**. Se amenaza **12.AxC**, seguido de **13.D6T. 11..., CxC+ 12.PxC, AxP 13.P3TR!** Primero las Blancas llevan al Rey a un lugar seguro. **13..., R1T 14.R2T, T1CR 15.T1CR, P3A 16.CxC, PxC 17.A4T, T3C 18.D3R, A4T 19.P4AR** y las Blancas deben ganar.

7. ... AxC
8. PxA D2R

Si **8... C2R 9.C4T** y las Blancas tienen éxito al avanzar fácilmente **P4AR** y así obtienen un ataque duradero. Una célebre partida, Schlechter vs. Duras, jugada en el torneo de San Sebastián, siguió de la siguiente manera: **7..., C2R 8.C4TR, P3A 9.A4AD, C1R 10.P4A, AxC 11.PxA, P4D 12.A3C, P3A 13.PxPR, PxA 14.TxT+, RxT 15.D3A+, R1C 16.T1AR, C2A 17.D7A+, R1T.**

Aquí Schlechter le dio una oportunidad a su oponente con **18.PxP** transponiendo así el orden de las jugadas. **18.D8A+, DxD 19.TxD+, R1C 20.PxP, PxP 21.C3A**. Las Blancas amenazan estrangular a las

Negras: **21..., A3R 22.TxT, CxT 23.CxP, C2A 24.CxA, CxC 25.AxP,** y las Blancas ganan el final.

9. T1R C1D

10. P4D

Las Blancas desean abrir líneas para sus Alfiles; las Negras se resisten.

10. ... C3R

11. A1AD P3A

12. A1A

De otra forma, se interpondrían los Alfiles.

12. ... D2A

13. P3C

(Rubinstein, en *Lärobock Schack.*)

13. ... T1D

Las Negras tendrán que jugar paciente y cautelosamente. Pueden tomar la iniciativa con **A2D, TD1A, P4AD**.

En años recientes, sugieron nuevas e importantes evoluciones por parte de Rubinstein, Bogoljubow y Svenonius. Rubinstein mejoró una vieja variante.

4. ... C5D

En duras batallas contra Rubinstein se llegó a las siguientes opiniones.

5. CxP D2R

No **5... A4A** por **6.A2R, P4D 7.C3D, A3C 8.P5R, C5R 9.0-0, P3AD 10.C4T** y las Blancas se liberan y conservan su ventaja material.

6. P4A CxA

7. CxC P3D

8. C3AR DxP+

9. R2A C5C+

10. R1C

Bogoljubow, con demasiada osadía, ensayó **10.R3C**. Entonces las Negras responden **10... D3C** y su ataque se vuelve muy fuerte. Pero después de la jugada del texto el Rey Blanco encuentra, por medio de **P3TR**, un lugar seguro y las Blancas obtienen el dominio sobre el flanco Rey y ganan la iniciativa.

La idea de Svenonius es muy sólida. Luego de **4.A5C, A5C 5.0-0, 0-0 6.P3D,** él juega **6..., AxC 7.PxA, P4D**. En consecuencia, surge una complicación en el centro.

8. AxC PxA

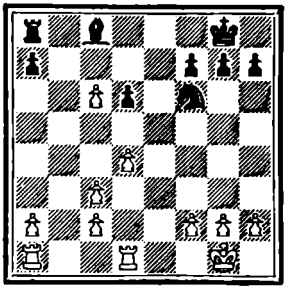
9. CxP D3D

10. A4A T1R

11. D3A ...

Si **11.PxP, TxC 12.P4D, T8R 13.AxD, TxD 14.TRxT, PxA 15.PxP** surge la siguiente posición.

Juegan las Negras



Con **15 ... A3R,** parece que las Negras tienen una partida defendible, con **16.TD1C, R1A 17.T7C, T1A**.

11. ... PxP

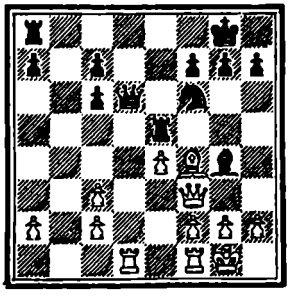
12. PxP TxC

13. TD1D ...

No **13.TR1D,** porque esta Torre tienen que proteger al Rey. La secuencia podría ser **13..., A5C 14.D3C, AxT 15.AxT, D7D.**

13. A5C

Posición después de la decimotercera jugada de las Negras



14. D3C

14. TxD lleva a un fácil empate.

14. ... CxP
15. DxA D3R
(con igualdad)

La Ruy López o Española

1. P4R P4R
2. C3AR C3AD
3. A5C

La más lógica de todas las Aperturas surgidas del doble avance de los dos Peones del Rey Nuevamente, el ataque se dirige contra 5R.

La defensa más antigua es 3... P3D, que también es la más directa. Resulta sólida y sustancial, aunque no parezca muy propia para fantasías de altos vuelos.

3. ... P3D
4. P4D A2D

Si **5.AxC, AxA 6.PxP, AxP.**

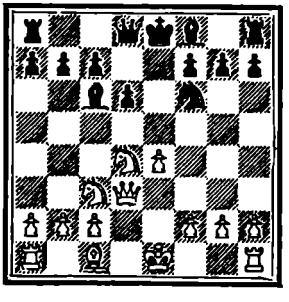
5. C3A C3A
6. AxC AxA
7. D3D

Ahora las Negras deben decidir qué hacer con su PR. Obviamente, son dudosas **D2R**, que bloquea al Alfil, y **C2D,** que limita la acción del AD. Sin embargo, es suficiente una jugada sin pretensiones.

7. ... PxP
8. CxP A2D

Las Negras desean mantener los dos Alfiles y proteger el punto 4AR.

Posición después de la octava jugada de las Blancas



Es tentador **8..., P3CR**, pero el flanco Dama está amenazado. **9.CxA, PxC 10. D6T, D2D 11. D7C,** ganando un Peón. Sin embargo, puede aventurarse **8... A2R** siempre que uno se mantenga frío bajo el fuego: **9.C5A, 0-0 10. A5C.** Posiblemente

10... T1R sería suficiente. **11. 0-0-0, A1A** seguida de inmediato por ..., **A2D** para repeler a todos los asaltantes. Tomada en conjunto, **8...,A2D** parece obvia.

9. P3TR A2R
10. A3R 0-0

Ahora las Blancas pueden intentar **0-0-0**, pero entonces las Negras obtienen un objetivo de ataque continuando con ..., **P3A**, ..., **P4CD** etc. La partida parece equilibrada.

A menudo, los jugadores agresivos han tratado de empezar un ataque inmediato con

3. ... P4A

Pero las Blancas, que serían imprudentes si juegan **4. PxP** permitiendo **4... P5R**, inician de inmediato el desarrollo.

4. C3A

y retienen así una ventaja. La continuación podría ser:

4. ... C3A
5. PxP

Las Blancas no deben temer demasiado a los ataques de Peones que no están apoyados por las piezas. Los Peones avanzados del oponente pronto son atacados por Peones y sólo trabajan a favor del jugador que tiene el mayor número de piezas desarrolladas.

5. ... P5R
6. C5C C5D
7. P3D

Las Blancas serán capaces de mantener el Peón.

Una defensa que satisface bien las reglas de desarrollo dadas al comienzo de este capítulo es

3. C3A

con la que amenaza el PR blanco, neutralizando la presión de las Blancas sobre el PR negro. Las Blancas pueden proceder con calma, por ejemplo, con **C3A**, pero si desean darle movimiento a la partida, jugar de manera penetrante y aguda, no deben detenerse para evitar esta amenaza, sino que deben encontrar otra nueva. Para tal amenaza se sugiere el Enroque, pues libera a la Torre para su uso en la columna del Rey.

4. 0-0 CxP

Se captura el importante Peón. Ahora no debe jugarse de inmediato T1R; esta jugada debe reservarse hasta que lleve en sí una amenaza definida. Es más urgente combatir las piezas menores, que podrían obstruir a la Torre luego que ésta salga al campo de batalla.

5. P4D! ...

Si ahora **5... PxP**, es muy peligroso **6. T1R**.

5. ... A2R

Para bloquear la columna Rey.

6. D2R

Para utilizar, si se desea, la Torre en la columna Dama.

6. C3D

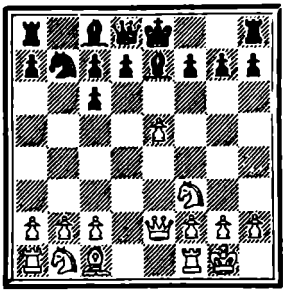
Como defensa y también como contraataque.

7. AxC PCxA

El PD debe resguardar a la Dama de la amaneza de la Torre. Si **7..., PDxA 8.PxP, C4A 9.T1D, A2D 10.P6R, PxP 11.C5R** amenazando también **D5T+**.

8. PxP C2C

Posición después de la octava jugada de las Negras



Hasta aquí el ataque de las Blancas ha tomado un curso lógico y ha propiciado el constreñimiento de las piezas Negras. Pero ahora éstas están fuera de un peligro inmediato y listas para reagruparse e iniciar un contraataque. Es evidente que las Blancas, que han conducido su ataque con un número sorprendentemente pequeño de tropas, deben apurarse ahora a desarrollar sus reservas.

9. C3A 0-0
10. T1R C4A

Las Blancas impiden ..., **P4D**, las Negras tratan de forzarlo.

11. C4D ...

Como los Caballos negros bloquean al AR, el C blanco puede ocupar con seguridad este punto central.

11. ... C3R
12. A3R CxC
13. AxC

Ahora se previene **13 P4D**, porque las Blancas pueden responder con **14. C4T** para obtener el control permanente de la casilla 5AD, bloqueando así al Peón doblado.

13. ... P4AD
14. A3R P4D

¡Por fin! Ahora las Negras lucharán ofensivamente.

15. PxP(ap) AxP
16. C4R A2C!

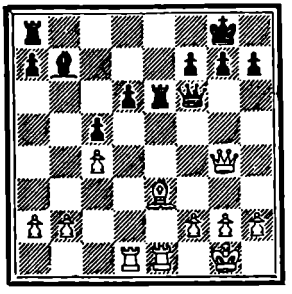
No **16..., AxP+ 17.RxA, D5T+** etc. porque el Alfil blanco se haría demasiado fuerte.

17. CxA

No puede capturarse el PAD: **17.AxP, AxA 18.CxA, AxP 19.RxA, D4C+**

17. ... PxC
18. TD1D D3A
19. P4AD TR1R
20. D4C T3R

Posición después de la vigésima jugada de las Negras



Si **21.A5C, TxT+ 22.TxT, DxP 23.D7D, P3TR**. Y si **21.A4A**, entonces **21... TD1R**.

Una gran cantidad de interrogantes surgen en cuanto las Negras se entrometen en las intenciones del Alfil blanco con

3. ... P3TD
4. A4T ...

Por supuesto que no es forzado. Las Blancas pueden replicar **4.A4A** ó **A2R** sin peligro. Y muy bien se puede jugar **4.AxC** como se mostrará más tarde. Esta jugada es la más agresiva; preserva al Alfil para una acción futura contra el Rey y mantiene a la vez la presión sobre la casilla 5R.

4. ... C3A
5. C3A ...

Una fuerte jugada, pero que tiene la desventaja de bloquear al PA y limitar así la acción del AR.

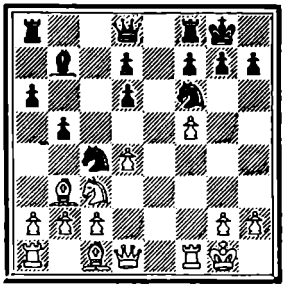
5. ... A4A
6. CxP

También es buena **6.P3D**, pero la tendencia natural de las Blancas es a desarrollar un campo de acción.

6. ... CxC.
7. P4D A3D
8. PxC

Esta es la variante principal. Pero las Blancas tienen otra importante jugada a su disposición: **8.P4A, C5A 9.P5R, 0-0 10.0-0, P4CD 11.A3C, A2C 12.PxA, PxP 13.P5A.**

Posición después de la decimotercera jugada de las Blancas en la subvariante

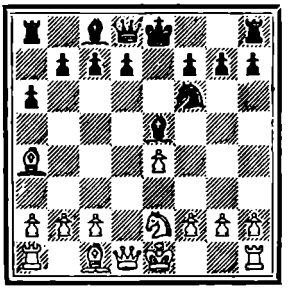


Quizás aquí las Negras continuarán con **13... P3T**. Las Blancas han ganado mucho espacio pero han enviado sin piedad a sus Peones hacia delante, dejando atrás muchos puntos que ahora sólo pueden defenderse con las piezas si las Negras tienen éxito en apropiarse del ataque. Hay beneficios y peligros en estos impetuosos avances. El estudiante, por supuesto, debe intentarlos y aprovechar la lección.

El juego principal continúa con:

8. ... AxP
9.C2R

Posición después de la novena jugada de las Blancas en la variante principal



Las Blancas amenazan **P4AR.** Evidentemente, poseen la ventaja en el centro, aunque las Negras, con **P4CD, P4AD y A2C** pueden solventar la presente emergencia.

Lo mejor que pueden hacer las Negras es mover con cuidado.

5. ... A2R

Las Blancas tienen ahora poco ataque, excepto contra el PR. Por

supuestoque no deben jugar **6.AxC, PDxA 7.CxP, CxP!** Primero deben preparar el terreno:

6. 0-0 P4CD
7. A3C P3D

Las Blancas pueden atacar ahora al Peón de 5CD.

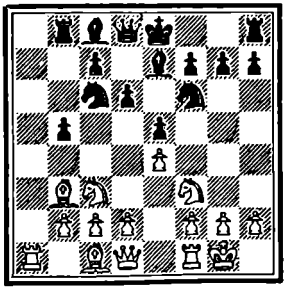
8. P4TD T1CD

Esta jugada parece floja, pero las Negras tienen la justificación de que deben estar a la defensiva al principio de la partida. Un ataque prematuro se convertiría fácilmente en un boomerang. Por ejemplo: **8..., A5C 9.PxP, C5D 10.TxP** manteniendo así ocupada a la Dama negra, que no puede llegar a tiempo a 1AD para proteger del ataque. Por ejemplo, **10..., T1AD 11.P3D** seguido por **12.A3R** apoyando al Rey en el momento oportuno.

Por otro lado, si **8..., P5C 9. C5D, CxP 10. P4D,** se abren las líneas para la artillería pesada de las Blancas: **10..., 0-0 11. T1R, C3A 12.CxA+, DxC 13. A5C** amenazando con **14.A5D.**

9. PxP PxP

Posición después de la novena jugada de las Negras



Las Blancas difícilmente tienen alguna ventaja. Parece necesario **10.P3T** para limitar el recorrido del AD Negro.

Pero las Blancas pueden proceder con agudeza, contribuyendo así a darle vida y vigor a la partida.

5. 0-0 CxP
6. P4D P4CD
7. A3C P4D
8. PxP

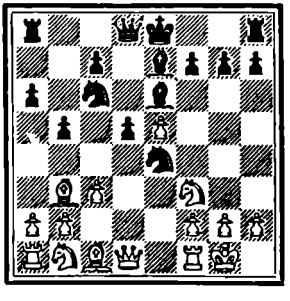
8.P4TD sólo es agresiva contra el punto incorrecto, como lo demostró Schlechter en su match contra mí. Las Negras replican **8..., CxPD 9.CxC, PxC 10.PxP, (10.DxP, A3R) A4AD 11.P3AD, 0-0 12.PxP, A3C** con una partida igualada.

8. ... A3R
9. P3A ...

para darle espacio al restringido AR y obtener apoyo para el Caballo en 4D.

9. A2R

Posición después de la novena jugada de las Negras



Ahora las Negras están más desarrolladas y las Blancas deben apurarse para alcanzarlas.

10. CD2D 0-0

10..., C4A 11. A2A, P5D 12.C4R abandonaría el importante punto 5R (y por lo tanto, el centro) a manos de las Blancas.

11. A2A P4A
12. PxP(ap) CxP(3A)
13. C4D

Así las Blancas obtienen superioridad en 4D y, por tanto, una pequeña ventaja.

En la posición del diagrama, se han ensayado muchos planes, entre otros el de un ataque sin desarrollo preliminar. Esta aventura da origen a la variante "Breslau"

10. T1R 0-0
11. C4D CxP

Proteger con **11..., D2D** pierde merecidamente con **12.CxA** seguido por **13.TxC**. En todo momento, cuando un oponente lanza un imprudente ataque con un número insuficiente de piezas, uno no debe retroceder sino contraatacar, aun al precio de un sacrificio. Las Negras no pueden elegir el reposo. Con **11..., C4T 12.A2A, P4AD 13.CxA, PxC 14.AxC, PxA 15.C2D, P6R 16.TxP, A4C 17.T1R, AxC 18.DxA,** las Negras no obtienen nada.

12. P3A A3D
13. PxC? ...

Las Blancas no deben jugar para ganar Deben contentarse con **13.A4AR**. Entonces **13..., P4AD 14.AxC** (proposición de paz) **PxC** (que es aceptada. Si **14..., AxA 15.PxC, PxC 16.PRxP,** las Blancas se llevan la mejor parte) **15.AxP** Ahora el AD está listo para cuidar los puntos 2AR y 1CR, y las Negras deben reflexionar antes de extender aún más su expedición punitiva. Luego de **15..., C4A**, las Blancas aún permanecen débiles en el flanco Rey, pero pueden responder **16.C2D** con impunidad, y salir bien.

Sin embargo, la variante Breslau es un intento continuo de las Blancas de jugar a ganar hasta el encarnizado final.

13. ... A5CR
14. D2D D5T
15. P3TR

Se amenazaba ... **C6D**

15. P4AD

Sin importar lo que hagan las Blancas, las Negras tienen ahora una fuerte posición y siempre quedarán un poco mejor, sin importar lo que pueda intentar o inventar el primer jugador. Por ejemplo: **16.T3R, PxC 17.PAxP, C5A 18.AxC, PDxA 19.P5R, A2A 20.PxA, A3C 21.D1D, TD1D 22.T4R, P4A 23.PxP al paso, TR1R**. La posición anterior se ha analizado muchos miles de veces sin resultados concluyentes; la opinión prevaleciente es que las Negras tienen ventaja y que, con su mejor juego, deben ganar la partida.

La siguiente valiosa variante se debe a Rubinstein:

16. D2AR DxD+
17. RxD A2D
18. C5A AxC
19. PxA C6D+
20. R1A CxT
21. RxC TR1R+
22. R2A T4R

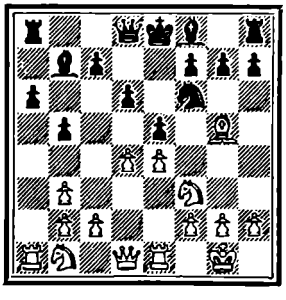
con ventaja decisiva.

La partida toma un rumbo algo diferente si las Negras se abstienen de la caputra de PR y, en vez de ello, tratan de desarrollarse. Son efectivas dos jugadas de desarrollo. Primero:

5.	**...**	**P3D**
6.	**T1R**	**P4CD**
7.	**A3C**	**C4TD**
8.	**P4D**	**CxA**
9.	**PTxC**	**A2C**
10.	**A5C**	

Con lo que las Blancas ejercen alguna presión.

Posición después de la décima jugada de las Blancas



Segundo:

5.	**...**	**A2R**
6.	**T1R**	**P4CD**
7.	**A3C**	**P3D**

Las dos formas de desarrollo son intercambiables.

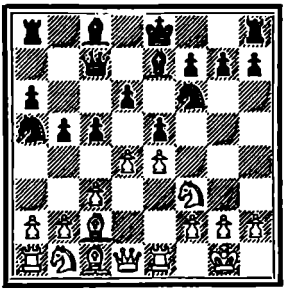
8. P3A

para evitar el cambio del AR

8.	**...**	**C4TD**
9.	**A2A**	**P4AD**
10.	**P4D**	**D2A**

El dilema de las Blancas es si deben evitar que las Negras claven su C con **11..., A5C** o si pueden permitirlo. ¿Deben jugar ahora **11.P3TR**, o deben hacerlo después? A mí me parece mejor no perder tiempo con jugadas lentas y defensivas al inicio de la partida.

Posición después de la décima jugada de las Negras



A juzgar por la posición, parece que el CD Blanco apunta a la casilla 1AR desde donde puede ir a 3R ó a 3C, la TD Blanca desea ocupar 1AD, el AD no ha resuelto si ir a 5C, 3R ó quizás a 2C. Por otra parte, las Negras desean tomar posesión de la columna AD para ejercer presión en 5D y utilizar su AD, que permanece móvil y eficiente, para múltiples amenazas.

Hay muchas y variadas posibilidades. Por ejemplo:

11.	**CD2D**	**C3A**
12.	**P5D**	**C1D**
13.	**C1A**	**0-0**
14.	**P3TR**	**C1R**
15.	**P4CR**	**P3A**
16.	**C3C**	**C2A**

Las Negras jugarán ..., **P3C** y ..., **C2C**; las Blancas tratarán de forzar

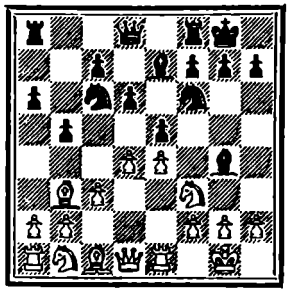
una entrada para sus Torres en la columna CR colocando su Caballo en 5A. Por otro lado:

11.	**CD2D**	**C3A**
12.	**C1A**	**PAxP**
13.	**PxP**	**A5C**
14.	**P5D**	**C5D**
15.	**A3D**	**C4T**
16.	**C3C**	**C5A**
17.	**A1A**	**P4C**
18.	**A3R**	

En conjunto, la ley de acción en esta variante es más bien dictada por las Blancas. Pero las Negras, absteniéndose de esta demostración en su 4AD, pueden escoger una línea de juego más simple.

8.	**...**	**0-0**
9.	**P4D**	**A5C**

Posición después de la novena jugada de las Negras



Las Negras planean algo como esto: **10.A3R, T1R 11. CD2D, P4D**. La pregunta es sólo si **10.A5C** no le daría un cambio a la partida ya que, luego del cambio de ese Alfil por el Caballo, la jugada **A5D** amenazaría con restringir demasiado al Caballo negro. También es efectiva **10. P4TD**, que mantendría ocupada a la Dama negra. Basta con esto, hay todavía problemas que resolver; en Ajedrez la verdad total aún no se conoce por completo (*afortunadamente*).

Por último, las Blancas pueden seguir el plan de no perder tiempo y, de acuerdo con ello, incluso dan su precioso AR.

4.	**AxC**	**PDxA**
5.	**P4D**	**PxP**
6.	**DxP**	**DxD**
7.	**CxD**	**...**

Las Negras no deben rehusar esta simplificación; de otra forma perderían mucho espacio. Ahora las Blancas tienen cuatro Peones contra tres en el flanco Rey, las Negras tienen un Peón doblado en el flanco Dama y por lo tanto, dificultades en obtener un Peón pasado, excepto con la ayuda de sus piezas. Pero las Negras tienen piezas eficientes y no necesitan tener recelo para entrar en la lucha.

7.	**...**	**A3D**
8.	**C3AD**	**A2D**
9.	**A3R**	**0-0-0**
10.	**0-0-0**	**...**

Por supuesto, las Blancas y las Negras están en libertad de elegir otras líneas de juego. Determinar si este plan es un poco superior a otro no significa, como ya hemos descubierto, más que un intento paciente y repetido.

Sin embargo, es significativo que la jugada **..., P3AR**, normalmente débil, se haga muy efectiva luego del cambio del AR. Esta observación se debe a Steinitz. El Dr. Bernstein la ha

aplicado con éxito en el problema anterior, recomendando contra **5.C3A** la defensa **5..., P3A** en esta variante "del Cambio"

La Apertura Ruy López seguirá planteando tareas y ofreciendo sugerencias fértiles a los maestros de Ajedrez durante mucho tiempo más. Esta Apertura es muy apreciada y se encuentra cerca del espíritu del viejo juego (ese espíritu, que no gusta de dogmas rígidos sino que, por el contrario, ama el movimiento y la lucha).

Los Juegos Semiabiertos.

Si las Blancas o las Negras avanzan **P4R** en la primera jugada mientras el oponente mantiene atrás el PR, una mitad del tablero se abre al juego de las piezas mientras que la otra mitad abunda en obstrucciones.

No existe todavía una teoría exacta sobre estas aperturas. Sólo puede decirse que las Blancas deben tratar de mantener el centro, sin avanzar los Peones hasta que tengan listas sus Torres; entonces debe empujarlos con la intención de abrir líneas para estas poderosas piezas. La defensa debe resistir la apertura de las líneas, por lo menos hasta que hayan cambiado un Alfil hostil. El ataque no debe perder tiempo; la defensa no debe perder espacio.

La Defensa Niemzowitch

1. P4R C3AD

Ahora las Blancas desearán hacer difícil ... **P4R.**

2. P4D P4D

Así las Negras disputan con las Blancas la posición del centro. Si ahora **3.P5R** las Negras pueden desarrollar **3..., A4A** y luchar por el punto 5R, en particular si las Blancas juegan **P4AR**. Seguramente las Blancas no tendrían una mala partida luego de **3.P5R, A4A 4.A3R, P3R 5.A3D, CR2R 6.C2R**, pero tampoco nada de que jactarse. La mejor estrategia es mantener la movilidad.

3. C3AD PxP

4. P5D

Ninguna de las casillas a las que puede ir el C puede apoyarse de manera conveniente, así que lo mejor es que regrese.

4. ... C1C

5. CxP P3R

Como una alternativa, las Negras pueden intentar **5... P4R.**

6. A4AD

Se abre el centro, por lo que las piezas deben apurarse a ir hacia él.

6. ... C3AR

7. A5C A2R

8. AxC AxA

9. PxP AxPR

10. DxD+ AxD

11. AxA PxA

Las Blancas tienen una pequeña ventaja. Las Negras podrían quedar mejor con **6..., A2R** pero las Blancas también tienen ventaja con la captura en 6R. Si **6... D2R 7.D2R**.

La Defensa Niemzowitch es completamente jugable. Resulta una apertura apropiada para esa clase de tem-

peramento que puede defenderse con paciencia y a veces atacar sorpresiva y fieramente.

Las Blancas pueden cambiar hacia una rama del Contrajuego Central que se tratará más tarde.

Los Fianchetti

1. P4R P3CR
El Fianchetto del Rey.
1. P4R P3CD
El Fianchetto de la Dama.

Aperturas antiguas, que quizás fueron inventadas antes de que se introdujera la regla del Enroque y cuando era la ley otra forma del mismo: un salto del Rey sobre dos casillas. Resultaban reglas muy sanas y hubiera sido mejor que no se cambiaran. Luego de ese desafortunado cambio, los Fianchetti perdieron su propósito original de proporcionar una casilla segura para el Rey y desarrollar las Torres. Hoy en día muestran una debilidad:dejan que el enemigo controle el centro del tablero. Es verdad que no presenta objetivos de ataque en el centro, pero un guerrero está acostumbrado a ser, al mismo tiempo, un objetivo y un tirador.

Uno sólo puede conjeturar el curso de la partida ya que está fuera de cuestión un análisis rígido de la multitud de posibilidades.

1. P4R P3CR
2. P4D A2C
3. C3AR P3D
4. C3A C2D

Hasta aquí las Blancas no han tenido serios problemas, pero ahora se vuelve difícil encontrar en el campo Negro un punto débil que pueda ser atacado. Bueno, podría ser suficiente con intentarlo contra el AR que defiende los puntos 3AR y 3TR.

5. A3R CR3A
6. P3TR

Es necesario resguardar al AD; de otra forma, el plan Blanco podría ser detenido con **6... C5C**.

6. ... 0-0
7. D2D P4R

Ahora las Negras tienen su TR en juego y, por lo tanto, avanzan hacia el centro.

8. A3D PxP
9. AxP T1R
10. 0-0-0

Las Blancas **enrocan** en el flanco Dama porque tienen un objetivo a la vista para su TR avanzando **P4TR-5TR**; también desarrollan así su TD. Las Blancas tienen el juego más libre.

De igual manera, el Fianchetto de la Dama.

1. P4R P3CD
2. P4D A2C
3. C3AD C3AR
4. A3D P3R
5. C3A ...

Las Blancas deben ser cuidadosas y no avanzar Peones más allá de la cuarta línea antes de tener listas sus Torres.

5. ... P4A
Para afianzarse en el punto 4R.
6. 0-0 P5A
Muy problemática.
7. AxP CxP

8. CxC AxC
9. T1R A2C
10. P5D

Nuevamente la posición esta abierta. Las Blancas mantienen la ventaja.

Defensa Alekhine

1. P4R C3AR

Esta Apertura es el refugio de todos aquellos que desean salirse de los libros. También tiene la ventaja de la variación. Por otra parte, no es muy satisfactoria lógicamente.

2. P5R ...

La jugada indicada; de otra forma las Negras, y no las Blancas, asumirían la iniciativa.

2. ... C4D

Las Blancas no pueden permitir que el Caballo permanezca en el centro; lo mejor es preguntarle de inmediato dónde desea hospedarse.

3. P4AD C3C
4. P4D P3D
5. P4A

Estas son las jugadas prescritas si las Blancas desean mantener su formación central de Peones. Por otra parte, la idea fundamental de esta defensa es permitir esta formación y luego proceder a desbaratarla.

5. ... PxP
6. PAxP C3A

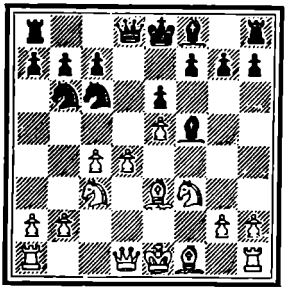
Las Negras hacen esta jugada con doble intención. Les hubiera gustado avanzar **6..., P4AD**, pero por el momento este contragolpe es fácilmente parado con **7.P5D**. Si **6..., P3R 7.C3AD** de nuevo previene **7..., P4AD**. Ciertamente, las Negras tienen como constante en su mente la idea de avanzar el PAD, lo que rompería la cadena de Peones blancos.

7. A3R ...

No **7.C3AR** debido a **7..., A5C** y el Caballo queda en un aprieto, ya que los Peones de 4A y 4D están bajo presión. El avance **8.P6R** falla en vista de **8..., PxP** seguido del contrasacrificio **9..., P4R 10.P5D, C5D** y un rápido **P3R**.

7. ... A4A
8. CD3A P3R
9. C3A

Posición después de la novena jugada de las Blancas



Aquí las Negras deben tomar la decisión de si desean reanudar su plan de **P4AD**, mencionado antes, o si deben mejor presionar sobre el PD y jugar para el desarrollo. El ataque **9..., C5R 10.T1A, P4A 11.A2R** es llevado a cabo por una minoría de piezas y sólo conduce a problemas. Las Negras difícilmente podrán hacer algo mejor que:

9. ... D2D
10. A2R 0-0-0

La amenaza Blanca **11.A5C** sólo es aparente; aunque el PAR está débil, el PD blanco también lo está. En realidad las Negras amenazan **11... P3A.**

11. D2D P3A

Si primero **11..., A2R 12.T1D** el avance del PAR ya no es tan poderoso.

12. PxP PxP
13. 0-0 ...

La situación se ha aclarado. Las Blancas, con el PA y el PD sosteniendo las posiciones centrales han asegurado que la iniciativa permanezca en sus manos. También están fuertes en la columna AR. Las Negras tienen la columna CR. No es una posición en la que el maestro pueda tomarse un descanso. Es un campo de cultivo para las combinaciones. Parece que las Blancas tienen la posición más fuerte, pero puede que éste no sea el juicio de la Historia. Debemos darle las gracias a Alekhine por su descubrimiento de las posibilidades latentes en **1..., C3AR.**

El Gambito From

1. P4AR P4R
2. PxP

Capturar el Peón es mejor que declinar la oferta con **2.P3D** ó **2.P4R.**

2. ... P3D
3. PxP AxP
4. C3AR

En otras épocas el ataque de las Negras seguía con **4..., C3TR; 5..., C5C** y **6..., CxP**. Para dar al traste con este plan, Lipke inventó la defensa **5.P4D, 6.D3D** y **7.D4R+** que es suficiente.

4. P4CR

Yo jugué esto en mi match contra Bird en 1890.

5. P4D P5C
6. C5R AxC
7. PxA DxD+
8. RxD C3AD
9. C3A A3R
10. A5C!

para prevenir **10..., 0-0-0** (Rubinstein).

10. ... CxP
11. C5C! R2D
12. R1R A5A
13. T1D+ R3A
14. C4D+ R3C
15. P3R P3AR
16. A4T T1AR

Ahora las Blancas tienen la iniciativa. Desarrollar el CR no es una tarea fácil. Cierto que el PR Blanco es débil, pero, en general, enfrentarse a la Apertura **1.P4AR** con un Gambito no es juicioso; la simple **1..., P4D** es más fuerte.

Caro-Kann

1. P4R P3AD
2. P4D P4D

La idea de la primera jugada de las Negras es prepararse para la segunda. Aseguran cuidadosamente su PD y amenazan el PR Blanco.

Luego de **3.P5R** las Negras pueden desarrollar fácilmente todas sus piezas con **A4A, P3R, CD2D** y, si

surge la ocasión, **P4AD,** etc. Las Negras sólo tienen dificultades con **3.PxP, 3.C3AD** o quizás con **3.P3AR.**

3. PxP

Si **3... DxP** la primera jugada Negra parece casi perdida. Por lo tanto:

3. ... PxP
4. P3AD ...

Para asegurar el PD y darle acceso a la D hacia el flanco Dama.

4. ... C3AD
5. A3D C3A
6. P4AR? ...

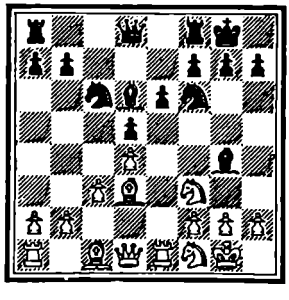
Con esto, las Blancas se hacen fuertes en 5R pero débiles en 4R.

6. ... A5C
7. C3A P3R
8. 0-0 A3D
9. D3C A4AR

Las Negras dominan 5R y están seguras.

6. C3A A5C
7. CD2D P3R
8. 0-0 A3D
9. T1R 0-0
10. C1A

Posición después de la décima jugada de las Blancas



Una posición tranquila, las Negras tienen un objetivo de ataque en el Peón de 3AD y lo pueden llevar a cabo con **P4CD-5C** para abrir líneas para sus Torres y, posiblemente, debilitar al PD blanco. Las Blancas pueden contrarrestar este plan con **P4TD**. Por otra parte, las Blancas tienen oportunidades en el flanco Rey. En general, esta posición está sumamente equilibrada.

3. P3AR

con la intención de sostener el centro. Las Negras no pueden reducir *ab absurdum* este plan con la simple **3..., PxP 4.PxP, P4R** debido a que entonces las Blancas se desarrollan rápidamente con **5.C3AR, PxP 6.A4AD.**

3. ... P3R
4. C3A P4AD!

Esta es la mejor respuesta contra el plan de las Blancas.

5. PxPD PRxP
6. PxP P5D
7. C4R P4A

No **7... AxP 8.CxA D4T+** como erróneamente trae la edición alemana, debido a 9.P3A!

8. C6D+ AxC
9. PxA DxP

Las Negras tienen un punto de invasión en 6R donde pueden tratar de colocar un Caballo. Se demuestra que la tercera jugada de las Blancas queda como un impedimento al desarrollo y, por lo tanto, es inútil.

La línea más fuerte de juego es

3. C3AD PxP
4. CxP C3A
5, CxC+ ...

Es posible **5.C3AD**, pero no **5.C3C** que se detiene con **5..., P4R.**

5 ... PRxC

Así las Blancas tienen ventaja en el flanco Dama, aunque las Negras, debido a su rápido desarrollo y a su Peón de más en el flanco Rey, tienen fuerza suficiente para el contrajuego.

6. A4AD

Aquí las Blancas dominan los importantes puntos 5D y 6R.

6. ... A3D

7. D2R+ A2R

Las Negras evitan el cambio de Damas, porque las Blancas tendrían ventajas en el Final; por ahora las Negras pueden atacar al Rey.

8. C3A 0-0

9. 0-0 T1R

10. T1R C2D

11. P3A C3C

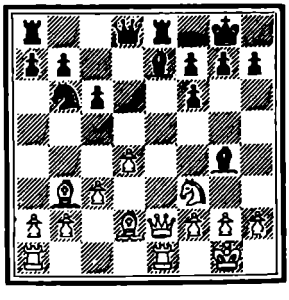
12. A3C

En la célebre partida Forgacs vs. Dr. Bernstein las Blancas siguieron el plan **A3D-P3CD-P4AD.**

12. ... A5CR

13. A2D

Posición después de la decimotercera jugada de las Blancas



El plan Blanco es hacer valer a sus Peones del flanco Dama y no llevar a cabo ofensiva alguna en el flanco Rey Las Negras tratarán de provocar a las Blancas para que muevan uno de los Peones de su flanco Rey, que entonces se volverá el punto de ataque para su mayoría de Peones en esa ala. En un juego de primera clase, es decir, una partida por correspondencia entre maestros, se puede encontrar que las Blancas mantienen una pequeña ventaja.

El Contrajuego Central o Defensa Escandinava

1. P4R P4D

Una idea esencialmente correcta. Las Negras disputan el centro desde el comienzo. Su deseo es neutralizar cada pieza. Las Blancas se desarrollan oponiéndole una pieza equivalente y proceden con su propio desarrollo tan rápido como sea posible. Para dar un ejemplo:

2. PxP DxP

3. C3AD D4TD

4. P4D P4R

5. C3A A5CR

6. PxP C3AD

7. A2R A5C

8. 0-0 CR2R

El Peón no puede ser retenido. Mientras más tarde se capture, mejor.

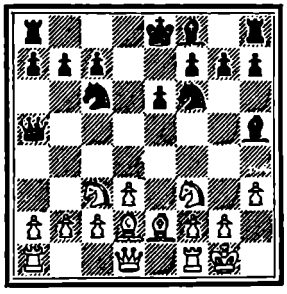
Para enfrentarse a este plan de campaña, las Blancas deben evitar los cambios de piezas menores. Entonces la Dama Negra finalmente se

convertirá en objetivo. Este también es el significado de la siguiente partida:

4.	**C3A**	**C3AD**
5.	**A2R**	**A5C**
6.	**P3TR**	**A4T**
7.	**0-0**	**C3A**
8.	**P3D**	**P3R**
9.	**A2D**	

Resulta difícil que las Negras descubran un lugar seguro para su Dama. Observe que si bien 4TR sería ventajoso, está bloqueado por el AD, de ahí la jugada **6.P3TR**, que de otra forma sería cuestionable. Posiblemente, esta jugada podría proponerse para una etapa posterior con igual efecto.

Posición después de la novena jugada de las Blancas



Nos queda considerar la actitud que deben adoptar las Blancas si las Negras no recapturan el Peón. En ese caso, es difícil aconsejar que se retenga; entonces las Negras obtendrían un rápido y eficiente desarrollo. Si se deciden a abandonar el Peón de más, las Blancas pueden obtener un desarrollo aún mejor que en la variante anterior.

2.	**...**	**C3AR**
3.	**P4D**	**DxP**
4.	**C3AD**	**D4TD**
5.	**C3A**	

y ahora **5..., P4R** está fuera de consideración. Y si

5.	**...**	**A5C**
6.	**P3TR**	**A4T**
7.	**P4CR**	**A3C**
8.	**C5R**	**...**

la Dama es atacada de inmediato, con lo que las Blancas ganan otro tiempo, ya que una jugada de desarrollo, como **8..., CD2D** podría contestarse con **9.C4A, D3T 10.P5D** con lo que la Dama queda confinada. Por lo tanto

8.	**...**	**C5R**
9.	**A2C**	**CxC**

10. D2D con desarrollo favorable, y si

3.	**...**	**CxP**
4.	**P4AD**	**C3AR**
5.	**C3AR**	

Las Blancas tienen una falange de Peones en el centro y, por lo tanto, mucho mejor juego.

La Defensa Siciliana

1.	**P4R**	**P4AD**
2.	**C3AR**	**P3R**
3.	**P4D**	**PxP**
4.	**CxP**	

Así las Blancas, y no las Negras, dominan el punto 4D.

4.	**...**	**C3AR**

Las Negras previenen **P4AD**, lo que controlaría 5D y 5CD, restringiendo a los Peones Negros.

5. C3AD

No puede evitarse el bloqueo del PAD.

5. C3A

Hay que considerar también el salto del Caballo a 2D. Presumiblemente ambas variantes son jugables.

6. CxC PCxC

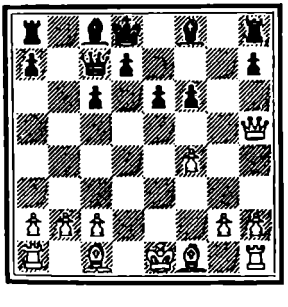
De otra manera las Blancas, sin correr riesgos, tendrían una ligera ventaja cambiando las Damas.

7. P5R C4D
8. C4R D2A
9. P4AR

Así fue una partida mía contra Lipschutz.

9. ... P4AR
10. PxP(ap) CxP(3A)
11. CxC+ PxC
12. D5T+ R1D

Posición después de la duodécima jugada de las Negras



Las Blancas tienen ataque contra el Rey, pero la posición es muy difícil; las Negras tienen Peones fuertes y buena movilidad. Por ejemplo:

13. A3R P4D
14. 0-0-0 D2CR
15. A4A A2D

y el ataque contra el Rey tiene que superar dificultades considerables.

El mejor plan de las Blancas es

13. A2D P4D
14. 0-0-0 ...

con un eventual P4A para romper la formación de Peones.

Las tentadora

5. A5C

quizás es débil. Las Blancas simplemente se desarrollan

6. A3D

y amenazan ahora un ataque contra el flanco Rey, por ejemplo

6. ... P4D
7. P5R CR2D
8. D4C ...

con lo que las Negras deben debilitar el flanco Rey Y si

6. ... C3A
7. CxC PCxC
8. P5R C4D
9. D4C P3C
10. 0-0

y sólo entregando su AR bueno las Negras pueden ganar el Peón, con lo que el segundo jugador tendrá problemas en las casillas negras, sobre todo después de que las Blancas jueguen A3T

El juego se hace mucho más difícil si las Negras tratan de conservar su AR y mantienen también atrás su PD.

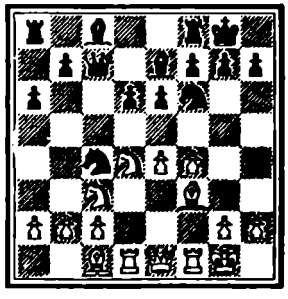
2. C3AR P3R
3. P4D PxP
4. CxP C3AR
5. C3AD P3D
6. A2R A2R
7. 0-0 0-0
8. A3R C3A

9. P4A D2A
10. D1R P3TD

para jugar P4CD y obtener una diagonal favorable para el AD.

11. A3A C4TD
12. T1D C5A
13. A1A

Posición después de la decimotercera jugada de las Blancas



Las Blancas han cubierto bien sus debilidades y amenazan también lanzar un ataque con **D3C** ó **P4CR**, pero las Negras tienen contrajuego en el flanco Dama y en el centro, donde pueden avanzar ..., **P4R** bajo muchas condiciones.

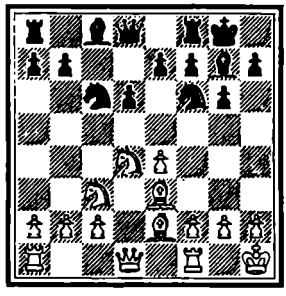
Las Negras pueden también fianchettar su AR, pero entonces no deben mover su PR, manteniendo así libre al AD y continuando la custodia de 3AR con un Peón.

2. ... C3AD
3. P4D PxP
4. CxP C3A
5. C3AD P3D
6. A2R P3CR
7. 0-0 A2C
8. A3R 0-0

No **8..., P4D** debido a **9.A5CD.**

9. R1T

Posición después de la novena jugada de las Blancas



Las Blancas intentarán una ruptura con P4AR. Nuevamente las Negras tienen oportunidades en el flanco Dama y en el centro. Por ejemplo: **9..., P4D 10.CxC, PxC 11.P5R.**

Es débil el intento de convertir la Defensa Siciliana en un gambito.

1. P4R P4AD
2. P4CD PxP
3. P3TD P4D
4. PxPD DxP
5. A2C P4R

y las Negras están bien desarrolladas.

En general, la Defensa Siciliana está llena de tensión.

La Defensa Francesa

1. P4R P3R

Una jugada muy lógica porque desarrolla y al mismo tiempo prepara

2... P4D, que compromete al PR de las Blancas y las fuerza a tomar una decisión de largo alcance.

2. P4D P4D
3. C3AD ...

En caso del cambio **3.PxP, PxP**, la partida tiende al empate. La variante simétrica: **4.C3AR, C3AR 5.A3D, A3D 6.0-0, 0-0 7.A5CR, A5CR 8.P3A, CD2D 9.CD2D, P3A 10.T1R, D2A 11.D2A, TR1R** proporciona un terrible ejemplo. Parece que sólo se pueden practicar dos formas de producir tensión: el avance **P4AD** o el Enroque en el flanco Dama, pero en ambos casos da la impresión de que el peligro es mayor que la ganancia, por lo que tal empresa difícilmente parece justificada, y mucho menos para el segundo jugador.

3. ... C3AR

Con **3... PxP** las Negras le dejarían el punto 5R a las Blancas, pero aún tendrían una posición segura.

4. A5C ...

Si **4.A3D, P4A! 5.C3A, PxPD 6.CRxP, P4R 7.C3A** y las Negras no tienen nada que temer.

4. ... A2R
5. P5R CR2D
6. P4TR

Resulta azaroso y difícil de aconsejar que las Negras acepten este sacrificio, pues estarían incapacitadas para llevar su peón de más a la lucha, aún si sobreviven al ataque. De la inmensa multitud de posibilidades, ahora se brinda un ejemplo (¡sólo uno de tantos!): **6..., AxA 7.PxA, DxP 8.C3T, D3T 9.P3CR, P3T 10.P4A** y las Blancas tienen un excelente desarrollo y, además, muchos objetivos de ataque.

6. ... 0-0

Si **6..., P4AD 7.C5C, PxP 8.C6D+, R1A 9.D5T** parece que gana. Y si **7..., P3A 8.A3D** iniciando un poderoso ataque.

7. A3D T1R
8. D5T C1A
9. T3T

Mi hermano, el Dr. Berthold Lasker, ha demostrado que **9..., P4AD** debe perder. El análisis es una obra maestra: **9..., P4AD 10.T3A, C3C 11.C3T, C2D 12.TxP!, RxT 13.AxA!, RxA 14.DxP**. Las Negras tienen una Torre de más; sin embargo, las Blancas obtienen la ventaja, sin importar la forma en que las Negras se defiendan o ataquen. Por ejemplo **14..., C1T 15.DxP+, C2A 16.C5CR, T1A 17.CxP** Las Negras no tienen defensa; si **17..., T1CR 18. CxP** es decisivo. De igual manera: **14..., CRxPR 15.PxC, T1CR 16.P4A, D1A 17.0-0-0**. La posición está llena de detalles. Por ejemplo **17..., R1D 18.C5CR!, DxP+ 19.R1C, T1R 20.DxP, DxPT 21.C5C** ganando. O **18..., C3C 19.P5A, PxP 20.P6R, R2R 21.T1R** y las Negras no pueden desarrollarse. **21..., T1T 22.D6C, T3T 23.D7A+** O **21..., P5D 22.C1D, C4D 23.T5R**. Y nuevamente **17..., C3C 18.P5A, PxP 19.C4A**.

Las Negras deben esforzarse por buscar un contraataque **14..., D3C 15.DxC, DxP 16.R2D!, DxT 17.C5CR** amenazando Mate en tres. **17..., R1D 18.C5C** con un ataque abrumador.

El lector puede completar por sí mismo los análisis de **14..., D3C**. Las Negras tienen otros recursos, digamos **18..., T2R** ó **18..., CxP** pero son insuficientes.

Por otra parte, **14..., D4T 15.DxC, PxP 16.D5C+, R1A 17.D4A+, R2R 18.DxP**. Las Blancas tienen dos Peones por la calidad y ventaja posicional. Si **18..., D2A 19.C5CD.** O **15..., R1D 16.D5C+, T2R** (Si **16..., R2A 17.P3T** para amenazar inmediatamente **P4CD** o después de **17..., PxP**) **17.C4A, C1A 18.PxP, P5D 19.0-0-0**.

La variante principal reside en:

9.	**...**	**CD2D**
10.	**T3A**	**C3CR**

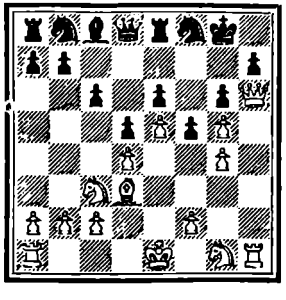
ó **P4AR**

La posición resultante es complicada y problemática.

Asimismo:

8.	**D4C**	**P4AR**
9.	**D5T**	**C1A**
10.	**P4CR**	**AxA**
11.	**PxA**	**P3CR**
12.	**D6T**	**P3A**

Posición después de la duodécima jugada de las Negras



No es fácil forzar la entrada en el campo de las Negras. Estas sólo necesitan colocar una Torre en 2CR para evitar el sacrificio de un Caballo en 5TR ó 6CR. Las Negras pueden tomar la iniciativa en el flanco Dama. El AD domina 3R y previene un sacrificio sobre 4AR.

En la Defensa Francesa, cuando los viejos maestros jugaban con las Blancas, solían liberar la casilla 4D para ocuparla con un Caballo, que ejercía una fuerte presión. Existen varios caminos hacia esta meta, por ejemplo, el preferido por Steinitz.

1.	**P4R**	**P3R**
2.	**P4D**	**P4D**
3.	**C3AD**	**C3AR**
4.	**P5R**	**CR2D**
5.	**P4A**	**P4AD**
6.	**PxP**	**C3AD**

Mejor que **6..., AxP 7.D4C,** con lo que las Negras deben hacer alguna jugada delibitante como **..., R1A** ó **..., P3CR**. Sin embargo, no debe pensarse que las Negras pagarán por este error con el castigo extremo de la derrota.

7.	**A3R**	**CxPA**
8.	**C3A**	**A2R**
9.	**A3D**	**0-0-0**
10.	**C2R**	

Las Blancas han asegurado 4D, incluso contra **1..., P3R**, por medio de una simple captura. El juego se hace más lento. Como compensación por el punto fuerte de las Blancas en el centro, las Negras poseen la columna AD.

No es recomendable el avance **3.P5R**, a menos que las Blancas lo hagan sin perder una jugada con el

mismo. Como el P en 5R está muy expuesto, el PD debe ayudarlo, y por tanto se convierte en un objetivo. Los oficiales de las Blancas difícilmente obtendrían una buena oportunidad en todo esto. Sin embargo, esta línea de juego tiene también una ventaja: la ganancia de espacio de las Blancas. Para dar un ejemplo:

2.	P4D	P4D
3.	P5R	P4AD
4.	C3AR	C3AD
5.	PxP	AxP
6.	A3D	CR2R
7.	0-0	C3C
8.	AxC	PTxA
9.	CD2D	A2D
10.	C3C	A3C
11.	P4TD	

y por otra parte

4.	...	D3C
5.	P3A	C3AD
6.	A2R	PxP
7.	PxP	CR2R
8.	C3T	C4A
9.	C2A	A5C+
10.	R1A	P4TR

Estos modos de desarrollo, de los que existe un gran número, no son agresivos. Tampoco conducen a pérdidas materiales, sino que, con un poco de buena suerte, ocasionalmente pueden dar paso a buenas batallas.

¡Qué pena que el primer jugador tenga la capacidad para reducir la Defensa Francesa a una posición estéril y sin vida, casi condenada a terminar en tablas! De otra forma, esta Apertura brindaría una serie de problemas que alegraría el corazón de cada auténtico amante del Ajedrez.

Apertura Inglesa o Siciliana en Primera Movida

1.	P4AD	P4R

Como la Siciliana conduce a un buen juego para el segundo jugador, uno está tentado a pensar que debe ser proporcionalmente más fuerte cuando la ensaya el primer jugador, quien posee todas las ventajas de esa Apertura y una jugada más en el negocio.

2.	C3AD	C3AR
3.	C3A	C3A
4.	P4D	PxP
5.	CxP	CxC

Una línea de juego poco pretensiosa que, sin embargo, parece suficiente.

6.	DxC	A2R
7.	P3CR	0-0
8.	A2C	P3D
9.	0-0	C2D
10.	C5D	C3C

Las Blancas tienen más espacio, pero la posición Negra no presenta puntos débiles.

Por otra parte,

4. P3R

¿Deben las Negras avanzar ahora **4..., P4D**? Luego de **5.PxP, CxP 6.A5C** la jugada que las Blancas tienen de ventaja les da un juego muy superior al que las Negras pueden obtener en la variante equivalente de la Siciliana. ¿Deben las Negras jugar **4..., P3D**? Las Blancas avanzarán entonces **P4D** y les irá bastante bien, por ejemplo:

4.	...	P3D

5. P4D A2R

Si 5..., **PxP** 6.**CxP** y los Caballos Blancos están bien colocados.

6. A2R 0-0
7. 0-0 A4A
8. P3CD T1R
9. A2C C2D

A las Negras les resulta difícil obtener la iniciativa, ya que las Blancas dominan 5D, donde el CD puede ocasionalmente entrar en juego o el PD puede avanzar, de acuerdo con la forma en que las Blancas planeen su ataque, ya sea avanzando sus Peones del flanco Dama o concentrando sus piezas contra el Rey.

Si las Negras sólo desean esperar pacientemente a que las Blancas tomen la iniciativa, harán bien en mantener el juego cerrado e imitar al principio las jugadas del Blanco.

1. P4AD P4AD
2. C3AD C3AD
3. C3A C3A
4. P4D P4D

Si ahora **5.P3R**, entonces ..., **P3R**. Pero las Negras deben estar lo suficientemente dispuestas a continuar su propio camino, como por ejemplo, en la siguiente variante:

5. A5C PxPD
6. CRxP D3C
7. CR5C PxP
8. AxC PCxA
9. C5D D4T+
10. D2D DxD+
11. RxD A3T+
12. P3R 0-0
13. AxP T1D
14. R2R A2C

ó **7. A3R P4R**
8. CxC DxP

Las primeras cuatro jugadas de las Negras resultan sólidas: ésa es una gran verdad. Todo lo demás resulta especulativo y de ninguna manera debe considerarse como si hubiera pasado por el molino de la crítica y la experiencia. El camino andado anteriormente es muy nuevo todavía y usted puede explorarlo tan bien como cualquier otro.

Las Aperturas Cerradas

No hace mucho tiempo, se consideraba una rareza aquella partida en que ningún jugador avanzara **P4R**. Ahora estas partidas, por lo menos en los combates entre maestros, se han hecho la regla.

Muchas causas han contribuido a esto. Las otras Aperturas son ya bien conocidas y se ha vuelto un asunto muy arriesgado tratar de introducir innovaciones ganadoras. Por el contrario, en las Aperturas Cerradas, no sólo tenemos conocimientos limitados, sino que incluso ha fallado hasta ahora nuestra búsqueda analítica y no se han obtenido conclusiones definitivas e incontrovertibles, pues los resultados sólo se llegan a ver después de muchas jugadas, en un largo y prolongado final.

Los métodos con que operan estas Aperturas no están basados en la "combinación" sino en el juego "posicional". En los siguientes

capítulos se explicarán dichos términos, sus significados y sus leyes. Por ahora no se puede decir mucho más sobre la Teoría de las Aperturas Cerradas.

El Gambito de Dama

1. P4D P4D
2. P4AD

Es posible aceptar el Gambito, pero no debe hacerse con la intención de conservar el Peón.

2. ... PxP
3. C3AR

No **3.P3R** en vista de **3..., P4R 4.AxP, PxP 5.PxP, A3D** después de lo cual las piezas Negras se encuentran sin trabas.

3. ... P3R

Si **3..., P4CD, 4.P4TD, P3AD 5.PxP, PxP 6.P3CD,** reconquistando fácilmente el Peón y quedando con juego superior.

4. P3R C3AR
5. AxP P3TD

para desarrollarse con **..., P4CD.**

6. P4TD ...

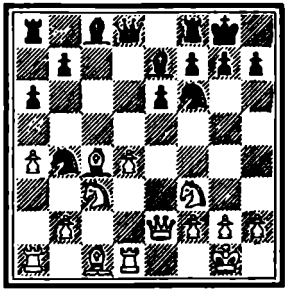
El AD de las Negras no debe obtener una salida.

6. ... P4A
7. 0-0

para poder utilizar de inmediato la TR en la columna Dama.

7. ... C3A
8. C3A A2R
9. D2R 0-0
10. T1D PxP
11. PxP C5CD

Posición después de la undécima jugada de las Negras



Las Blancas tienen la iniciativa, las Negras están restringidas. Un método de desarrollo para las Negras es **D4T, T1D, A2D, A1R, TD1A.** Otro puede ser **CR4D, P4A, P3CD.** Las piezas tendrán más movimiento, pero el PR estaría muy débil.

Lo normal es declinar el Gambito y proteger al PD con otro Peón.

2. P3R

Esta jugada protege al mismo tiempo que desarrolla.

3. C3AR P4AD

Es una jugada digna de consideración; con ella, las Negras fortalecen su centro y mantiene allí el equilibrio. Su desventaja reside en que las líneas se abren muy rápidamente, lo que beneficia más al primer jugador que a la defensa.

4. PxPD

Con esto las Blancas desean crear un punto vulnerable en el campo de las Negras mientras que su posición en 4D permanece muy fuerte.

4. ... PRxP
5. C3A C3AD

6. P3CR

Para ejercer presión en 5D. Con **6.A5C, A2R! 7.AxA, CRxA 8.P3R,** (con **8.PxP P5D** las Negras ganan espacio mientras aunque no pueden sostener por mucho tiempo el Peón de más.) **8..., D3C 9.D2D, PxP 10.PxP,** y la partida está igualada.

6. ... C3A

Sería débil jugar para cambiar el AD con **6..., A5C**. Las Blancas responderían **7.A2C** y con mucho gusto darían su Caballo por el muy móvil Alfil.

7. A2C A2R
8. 0-0 0-0
9. A5C A3R

El PD necesita protección, aunque el Alfil estaría mejor en 4A ó 5C.

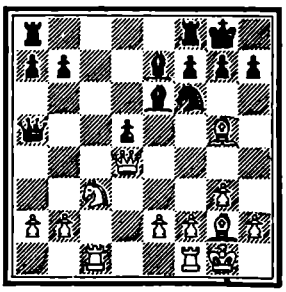
10. PxP AxP
11. T1A A2R
12. C4D CxC

para preservar el AD.

13. DxC D4T

Estas jugadas forman una cadena lógica, pero puede alterarse su orden.

Posición después de la decimotercera jugada de las Negras



Añado unas jugadas más de una partida Rubinstein vs. Marshall.

14. P4CD D6T
15. D3D DxPC
16. AxC AxA
17. CxP AxC
18. AxA TD1D

con lo que las Blancas tienen ventaja debido a su bien apoyado Alfil.

1. P4D P4D
2. P4AD P3R
3. C3AR C3AR
4. C3A CD2D

Aunque las Negras no avancen inmediatamente su PAD, están conscientes de que deben estar listas para hacerlo y no bloquear el Peón.

5. A5C A2R

También puede jugarse **5..., P3A**. Luego de **6.P3R, D4T 7.C2D, A5C 8.D2A, 0-0 9.A2R, PxP 10.AxC, CxA 11.CxP, D2A** las Negras obtienen contrajuego con sus dos Alfiles, aunque las Blancas tienen compensación por su ventaja en el centro.

6. P3R 0-0
7. T1A T1R
8. D2A P3A

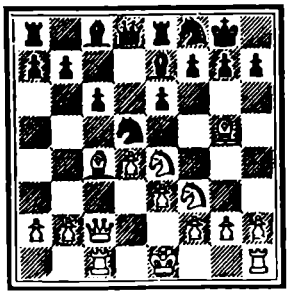
Como no tienen otra jugada de desarrollo que hacer, Las Blancas están casi forzadas ahora a jugar el AR.

9. A3D PxP
10. AxP C4D
11. C4R ...

Si **11. AxA, DxA,** las Negras tartarán de abrirel juego con **..., CxC** seguido por **..., P4R**.

11. ... C1A

Posición después de la undécima jugada de las Negras



Las Negras podrán ahora ganar terreno poco a poco y repeler cualquier ataque porque su posición está libre de puntos débiles.

1.	P4D	P4D
2.	P4AD	P3AD
3.	C3AR	C3AR
4.	C3A	PxP

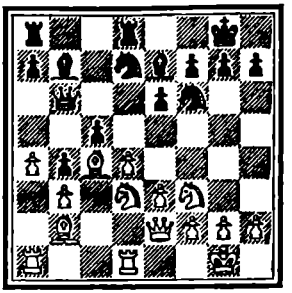
Esto es jugable, aunque las Blancas, con mejor juego, siempre mantienen la iniciativa.

5. P3R ...

Si **5.P4TD,, A4A 6.P3R, C3T! 7.AxP, C5CD**. La excelente posición del CD da a las Negras la oportunidad de una fuerte lucha.

5.	...	P4CD
6.	P4TD	P5C
7.	C2T	P3R
8.	AxP	A2R
9.	0-0	0-0
10.	D2R	CD2D
11.	T1D	P4A
12.	P3CD	D3C
13.	A2C	A2C
14.	C1A	TR1D
15.	C3D	

Posición después de la decimoquinta jugada de las Negras



Las Blancas tienen un punto débil en 3AD que le da a las Negras esperanzas de contrajuego.

Otras defensas contra el Gambito de Dama, aunque jugables, son difíciles, las restringen demasiado y no resultan muy sólidas.

Otros Juegos del PD

1. P4D

Tanto las Negras como las Blancas pueden entrar en muchas otras variantes después de esta jugada. Las Blancas pueden mover su AD a 4AR, a 2CD ó a 2D; las Negras pueden mantener atrás su Peón Dama o sólo avanzarlo a 3D y desarrollar su AR a 2C. Sin embargo, estas líneas de juego no son tan vigorosas como las ya tratadas. Tienen variedad, pero no

mucho sentido. Unos pocos ejemplos serán suficientes.

1.	...	**P4D**
2.	**A4A**	**C3AR**
3.	**P3R**	**P4A**
4.	**C3AR**	**C3A**
5.	**A3D**	**P3R**
6.	**0-0**	**A2R**
7.	**P3A**	**D3C**
8.	**D2A**	

Por otra parte

1.	...	**C3AR**
2.	**C3AR**	**P3CR**
3.	**P4A**	**A2C**
4.	**C3A**	**0-0**
5.	**P3R**	**P3D**
6.	**A3D**	**CD2D**
7.	**0-0**	**P4R**

Ahora la partida está "semiabierta"

8.	**D2A**	**T1R**
9.	**A2D**	

Las Blancas colocarán sus Torres en 1R y 1D con la intención de abrir una o dos columnas. Ambas tienen una firme y fuerte posición.

Sería fútil en este momento hablar más sobre estas líneas de juego. La mejor forma de familiarizarse con ellas es estudiaándolas de acuerdo con los principios que serán tratados en los capítulos siguientes. Además, estas variantes son meros temas colaterales.

Apertura Zukertort o Reti

1.	**C3AR**	**P4D**
2.	**P4A**	

Una Apertura espiritual, que en realidad no posee tanta fuerza como variedad, pero que es sumamente plástica y, por lo tanto, susceptible de ser convertida en muchos modelos totalmente diferentes.

Las Negras no están atadas a ninguna defensa particular. Pueden, por ejemplo, continuar con **2..., PxP; 2..., P3AD; 2..., P3R** ó **2..., P5D**. Todas estas movidas son bastante jugables. Sin embargo, las Negras no deben avanzar irreflexivamente sus Peones

2.	...	**P3R**
3.	**P3CD**	**C3AR**
4.	**A2C**	**P4A**
5.	**P3C**	**C3A**
6.	**A2C**	**P4TD**

Abriendo así un camino para la TD, las Negras escapan a la necesidad de brindarle una salida al AD. Si **7.PxP** las Negras pueden responder con **7..., CxP** y aunque el AD blanco ejerce presión, y quizás obligue a **..., P3A**, las Negras tienen un buen centro. Si las Blancas no juegan **7.PxP**, finalmente pasará el PD negro y establecerá una formidable falange de Peones.

2.		**P3AD**

Ahora las Blancas pueden seguir las líneas regulares con **3.P4D** o dejar el centro abierto por un rato más.

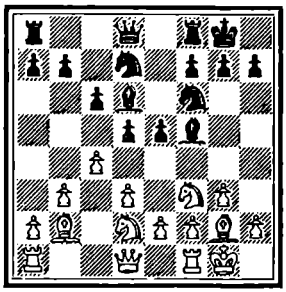
3.	**P3CR**	**C3A**
4.	**A2C**	**A4A**

Con esto, las Negras pretenden dominar 5R y desarrollar la TD, pero deben tener cuidado de que las Blancas no cambien el Alfil con **C4TR**. Como respuesta, el Alfil debe estar listo para esquivar el ataque con **..., A5R** ó **..., A5C** hasta que no se le ofrezca una retirada segura con **..., P3TR.**

5.	0-0	P3R
6.	P3D	CD2D
7.	P3C	A3D
8.	A2C	0-0
9.	CD2D	P4R

Es hora de abrir el centro, pues las Torres están listas para la acción.

Posición después de la novena jugada de las Negras



Las Negras están suficientemente fuertes en el centro y pueden preparar contrajuegos en el flanco de la Dama con ..., **P4TD**.

Resumen

Al repasar las líneas de juego que hemos discutido, las cuales se han desarrollado con la cooperación de muchos maestros en múltiples intentos, hemos distinguido, dentro de la trama de las variantes, ciertas tendencias, ciertas reglas o leyes.

PRIMERO: Es de gran valor para ambas partes dominar *puntos*. De aquí que, no sólo sea importante la ganancia de material, piezas o Peones, sino también el dominio del espacio. Mientras más espacio llegue usted a dominar, menos espacio tendrá su oponente para mover sus piezas, más restringido será el número de jugadas con que él puede amenazarlo o defenderse de las amenazas que usted le interponga.

SEGUNDO: El jugador que domine las casillas centrales estará mejor que aquel que domine casillas de los flancos. Las casillas no tienen igual valor. Las del centro son más importantes, porque al ocuparlas, la Dama, el Alfil y el Caballo dominan más casillas. El centro es la zona en que se interceptan las líneas más importantes. Por lo tanto, en la Apertura el combate gira esencialmente alrededor del dominio del centro (las casillas 4R, 5R, 4D, 5D) y del centro ampliado (desde 3AD, 6AD hasta 3AR, 6AR).

TERCERO: Habrá ganado la ventaja en la Apertura el jugador que haya tenido éxito en llevar primero sus Peones y piezas a dominar el centro ampliado y en una forma que no sólo domine todo el espacio que sea posible, sino que restrinja al oponente.

CUARTO: Para fijar el valor de cambio de los Peones, las piezas y las jugadas, para decidir si debemos o no sacrificar un Peón por algunas jugadas ganadas en desarrollo y asuntos similares, la siguiente tabla puede resultar una guía bastante exacta:

El Valor	
de la primera jugada=	1
de la segunda jugada=	4/5
de la tercera jugada=	3/4
de la cuarta jugada=	2/3
de la quinta jugada=	1/2
del PR ó el PD=	2
del PAR ó el PAD=	1 1/2
del PCR ó de PCD=	5/4
del PTR ó el PTD=	1/2
Del C=	4 1/2
del AR=	5
del AD=	4 1/2
de la TR=	7
de la TD=	6
De la D=	11

Por supuesto, esto sólo son estimados basados en la experiencia. Los números dados son, obviamente, sólo un aproximado. Pero incluso si la posición está complicada, aún pueden ser útiles para ayudar a determinar si uno puede aventurarse a sacrificar una pieza por dos Peones y en elucidar problemas similarmente espinosos.

Si fuera posible, esta tabla debería incluir también los valores de las casillas dominantes, pero no sé si una tabla ampliada retendría su forma original, si no sería innecesariamente compleja y si no tendría que trabajar con pares de números y grupos de casillas. La virtud de la tabla original es precisamente su falta de complicaciones. Por lo tanto, es mejor no ir más allá y utilizar sólo la aritmética. Es mejor crear dentro de usted mismo un juicio sano en lo que concierne al valor de las casillas. La práctica y la crítica inteligente le ayudarán a desarrollarlo. La adquisición de dicho juicio es cien veces más preciosa que el mero conocimiento de una tabla de valores, así como en la vida es más importante crear que aprender, usted encontrará que esta práctica se convertirá en una espléndida disciplina.

Basta con comprender y (según se vio en las variantes anteriores) ser capaz de probar que en relación con el dominio de las casillas (bien entendido, no para el ataque contra el Rey), el centro es el espacio más importante.

En la Apertura, también es importante el ataque contra el Rey, así como la forma en que se dominan las casillas.

Así, es ventajosa la presión contra las casillas que rodean al Rey enrocado. Pero ésta es una ventaja inferior, porque quien domina el centro puede combatir a las piezas amenazantes obstruyéndolas o cambiándolas. También es importante que usted sea capaz de colocar piezas de menor valor en las casillas dominadas; allí estarán seguras y tendrán un amplio alcance. A veces las líneas abiertas para las Torres y los Alfiles pueden tener el valor equivalente a unos cuantos Peones.

Pero aquí no encontramos más problemas concernientes a la Apertura. Estos los tendremos que examinar muy cuidadosamente más tarde y desde puntos de vista totalmente diferentes.

LIBRO TERCERO

LA COMBINACION

Después de estas búsquedas, que han sido enriquecidas por el trabajo de muchas generaciones y diferentes mentes y que, por lo tanto, no pueden ser homogéneas, pasemos ahora a la investigación sistemática. Esto no debe ser un mosaico, compuesto heterogéneamente, aunque sea bello en cada detalle; tiene que ser una unidad, hecha así por la razón, cuyo objetivo no es la belleza, sino la verdad. Para este fin, comenzamos iluminando un concepto que ha esparcido su luz sobre el periodo moderno de la evolución del Ajedrez.

En cualquier situación uno descubre con facilidad jugadas de efecto violento, forzado e inmediato. Su propósito es producir un cambio en la evaluación para humillar así al fuerte y colocar en primer término lo que ha sido poco estimado. Tales jugadas son un Jaque Mate, la captura de una Pieza, la promoción de un Peón, los ataques simultáneos, los Jaques al Rey o a la Dama, en resumen, todas la jugadas que contengan una amenaza repentina y brutal.

Tales jugadas violentas son enfrentadas con jugadas igualmente violentas. Ataques, detenciones y contraataques forman, por lo tanto, una cadena. Si en esta cadena un eslabón se une al otro en una secuencia simple, recibe el nombre de "variación" o "variante" Pero a menudo, la cadena tiene ramificaciones que se conectan en puentes donde dos o más amenazas o detenciones continúan la secuencia. En ese caso, uno habla en plural: "variantes", y por lo general de un "laberinto" de variantes.

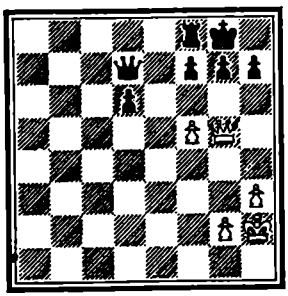
En su análisis de la posición, el jugador de Ajedrez tiene que ver a través del laberinto de variantes para determinar si mediante movidas forzadas el juego puede llegar o no a una conclusión. El jugador hace estas investigaciones a menudo, y las hace siempre cuando las fuerzas hostiles se han aproximado unas a otras para el combate mortal. De otra forma, podría dejar escapar una oportunidad favorable o cometer un fallo en la vigilancia y perder así en un momento de distracción, lo que ha ganado en una hora de concentración. Sin embargo, con frecuencia sus labores son simplemente profilácticas. Por lo general su labor permanece como un mero intento, su investigación no se hace visible en sus acciones. La jugada

que elige no refleja su trabajo preparatorio, porque es raro que la red de variantes contenga una solución satisfactoria.

En los raros casos en que un jugador puede detectar una variente o una red de ellas que conduzca por fuerza a una decisión deseada, la totalidad de estas variantes y sus conexiones lógicas, su estructura, son llamadas una "combinación"

Ilustremos este concepto con varios ejemplos:

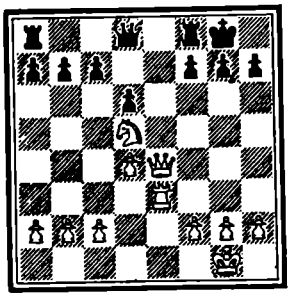
1



Juegan las Blancas

1. Las Blancas hacen una combinación que consiste de una sola variante. Esta combinación comienza con **P6A**, amenazando Mate. Solamente es posible detenerla con: ..., **P3CR**. A esto viene **D6T**, una nueva amenaza de Mate que no puede ser detenida, porque ni la Dama, ni la Torre, pueden cubrir el punto 2CR. Las Negras sólo tienen el inútil ..., **DxP+** para demorar el Mate y la derrota:

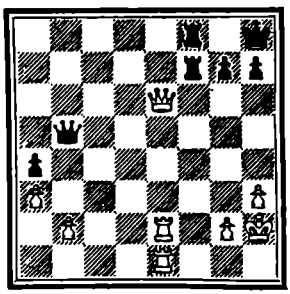
2



Juegan las Blancas

2.- Aunque tienen una calidad de menos, las Blancas pueden forzar la victoria con una combinación que ofrece dos variantes. Esta comienza con **1.C7R+**. Si se captura el Caballo, la Dama recaptura y las Blancas ganan por superioridad. Y si **1...**, **RIT 2.DxP+, RxD 3.T3T** Mate. Esta segunda variante encarna la "idea" de una combinación, el sacrificio de la Dama.

3

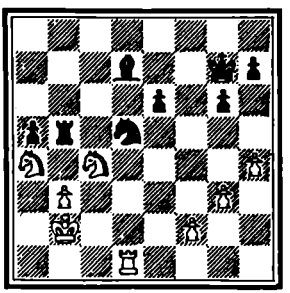


Juegan las Blancas

3.- Las Blancas pueden calcular aquí la secuencia de jugadas que comienza con **1.DxT**. Si entonces **1..., TxD 2.T8R+** forzando en breve un Jaque Mate. Esta es una variante, pero existen otras que hay que tomar en consideración. ¿Las Negras replicarán con una contramenaza? **1..., DIC+ 2. R** mueve ó **2. P3C**. Entonces **2..., TxD**. Ahora **3.T8R+**. Aquí nuevamente la variante se divide en dos subvariantes: tanto **3..., DxT** (que sería mala) y finalmente **3..., T1A** con lo que los cálculos llegarían pronto a un final ¿Deben las Blancas seguir este camino? La combinación fuerza el cambio de un par de Torres y las Damas. Depende de este juicio si se debe considerar la combinación digna o no de llevarse.

4

Yates

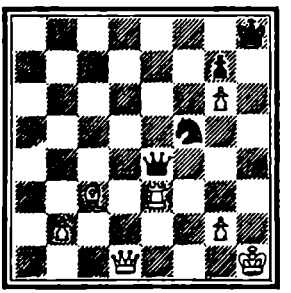


Capablanca, en su turno

4. Las Blancas realizan una combinación por medio de la cual ganan un importante Peón.

1. C3A T4A
2. C4R T4C
3. C(4R)6D T4A
4. C7C T4C
5. C(7C)xP

5



Juegan las Negras

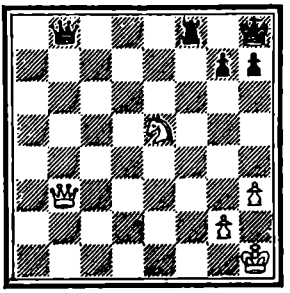
5. Las Negras salvan esta posición, aparentemente sin esperanzas, con una combinación.

1. ... DxP+
2. RxD CxT+
3. R mueve CxD
4. A4D CxP
5. AxC

y las Blancas no pueden sacar al Rey enemigo de la esquina. El juego termina en un Ahogado, es decir, en unas Tablas.

Estos pocos ejemplos prueban que una combinación debe tener siempre un "objetivo", una "idea" Uno puede reconocer esta idea por la sorpresa que causa al espectador, así como por el sentido de libertad que su concepción le da al jugador. La idea resuelve un enigma de *un* golpe.

6

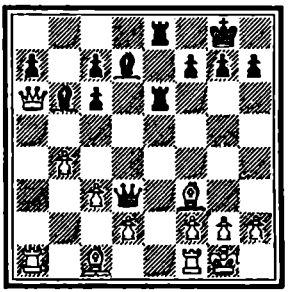


Juegan las Blancas

6. Las Blancas ven fácilmente que luego de **1.C7A+** la Torre no puede capturar al Caballo, por lo que el Rey es enviado a la diagonal de la Dama. Moviendo el Caballo se da Jaque al Descubierno con la Dama, pero como la Dama está atacada por la Dama hostil, ningún Jaque al descubierto tendría valor, excepto un Jaque Doble. **2.C6T+**, a lo que nuevamente ..., **RIT**. Hasta aquí está bien, pero ¿cómo pueden ganar las Blancas? Ciertamente, luego de **3.C7A+** el Rey debe moverse nuevamente a 1C; esto, sin embargo, sólo conduce a unas Tablas por Jaque Perpetuo, ¿o no? De repente, las Blancas ven una idea y, liberadas del dolor de una búsqueda laboriosa, anuncian jubilosas un Jaque Mate en cuatro jugadas. La idea es bloquear la única casilla por donde pueda escapar el Rey Negro, ofreciendo un sorprendente sacrificio. **1.C7A+, RIC 2.C6T+ doble, RIT 3.D8C+, TxD (forzado) 4.C7A** Mate.

7

Morphy



Louis Paulsen

7 Mueve el joven Morphy, que juega en contra de Louis Paulsen en el torneo de Nueva York de 1857 Ha bloqueado el PD con su Dama, restringiendo así la TD y el AD de las Blancas. Pero ahora, el primer jugador ataca esa Dama y propone su cambio. Las Negras consideran: ¿Debo cambiar? ¡No! Entonces tendría que cuidarme de **A4C**, que me quitaría mi buen AD. ¿Debo proteger la Dama con la Torre para mantener el bloqueo con ella? La Torre sería apartada con ese Alfil. Y el Rey parece débil. Es una pena que ..., **DxT+** no termine de inmediato la partida. ¿Quizás sirva ..., **AxP+**? No, el Rey toma y, por desgraciada, no tengo un Jaque diagonal con la Dama para sacar al Rey al fresco. Pero debe haber algo, lo puedo percibir. ¿Qué tal **1..., DxA**? Entonces habría un Jaque con la Torre y luego ..., **A6T**. Paulsen no podría evitar el Mate con **T1CR**. Me gustaría ver como detendría ese ataque.

Morphy no reflexionó más, el resto de la combinación fue un asunto de intuición para él.

Paulsen, sorprendido por la combinación, no ofreció la mejor resistencia. La partida prosiguió con:

1. ...	**DxA**
2. PxD	**T3C+**
3. RIT	**A6T**
4. TID	

¡No es la mejor defensa! Es verdad que **4.TICR** está fuera de consideración debido a **4..., TxT+ 5.RxT, T8R+** y Mate a la siguiente jugada.

Había, sin embargo, otro método de parar la amenaza, atacando a la formidable Torre de 3CR con **4. D3D.** Si entonces, **4...,A7C+ 5.RIC, AxP+ 6.DxT, PTxD 7.P4D, T5R 8. P3T** y ganarían las Blancas. Por lo tanto: **4..., P4AR**. Luego, no **5. D4A+, RIA**. (previniendo **6.D7A**) sino **5.T1D, AxP 6.D1A** y las Blancas pueden luchar aún; ó **5..., A7C+ 6.R1C, AxP+ 7.R1A, AxT 8.D4A+, R1A 9. P4D** con lo que las Negras seguramente podrían ganar el final con **9..., A7R+ 10.DxA, T8C+** etc.

Pero en cualquier caso, las Blancas hubieran hecho las cosas más difíciles para las Negras.

4. ...	**A7C+**
5. R1C	**AxP+**
6. R1A	**A7C+**

Más fuerte era **6..., T7C** con lo que las Blancas hubieran sido llevadas a una "red de Mate"

7. R1C	**A6T+**
8. R1T	**AxP**
9. D1A	**AxD**

y Morphy ganó fácilmente.

La consideración de jugadas forzadas es necesaria porque, en esta forma, puede discernirse un camino más rápido hacia la victoria, siempre que exista una sobre el tablero. El método también es práctico, porque elimina todas las consideraciones de la inmensa multitud de jugadas que no sean violentas y concentra la atención en unas pocas posibilidades que la mente humana puede digerir. Si se ha encontrado una combinación que fuerza la victoria, nada puede ayudar al oponente mientras se hace la demostración ganadora. En la Vida es diferente. Allí las luchas no terminan tan incuestionablemente como en una partida. La partida nos da una satisfacción que la vida nos niega. Y para el jugador de Ajedrez, el éxito que corona su trabajo, que disipa los infortunios, se llama "combinación"

La combinación nace en el cerebro de un jugador de Ajedrez. Muchos pensamientos ven la luz allí: verdaderos y falsos, fuertes y débiles, correctos e incorrectos. Nacen empujándose entre sí, y uno de ellos, transformado en una jugada sobre el tablero, se lleva la victoria sobre sus rivales.

¿Realmente un Maestro de Ajedrez reflexiona como lo hemos esbozado? Quizás sí, pero con rodeos y repeticiones. Sin embargo, no importa el proceso que lo lleva a concebir una idea; lo importante es que una es la que toma posesión del Maestro y lo obsesiona. Al apoderarse de una idea, el Maestro la ve sugerida y casi encarnada en el tablero. Una idea no

surge por accidente en la mente del Maestro, quien domina el material, sino que tiene su *raison d'etre* sobre el tablero.

No basta con saber que una combinación es una secuencia de jugadas forzadas; uno debe ser capaz de dar una razón para la existencia de esa combinación. Si en la posición examinada por el Maestro se encuentra oculta una combinación, hay una razón para su existencia. De igual manera, si no se encuentra dicha combinación, también puede detectarse una razón para su inexistencia. Por ejemplo, se podría tratar en vano de darle Mate a un Rey que tiene mucha movilidad y que está protegido detrás de los Peones y defendido por unos pocos oficiales bien colocados. Si en tal posición se insistiera en buscar una combinación que dé Mate rápidamente, sólo se perdería tiempo y energía cerebral. Asimismo, sólo bajo ciertas condiciones son posibles los ataques simultáneos. Estas condiciones son llamadas geométricas, por su forma. Por ejemplo, cuando el Rey y la Dama se encuentran en la misma línea, columna o diagonal, o en puntos controlados por un mismo Caballo. Para ejecutar esos ataque simultáneos no sólo deben satisfacerse estas condiciones geométricas, sino que también se requiren piezas muy móviles y amenazantes. De estas dos consideraciones, queda en claro que las condiciones para la existencia de una combinación están limitadas. Y son estas condiciones las que propician el surgimiento de las combinaciones en la mente del Maestro. Sólo cuando el Rey hostil tiene poca movilidad y poca protección, el Maestro intenta encontrar una combinación con que aspire a dar un Mate forzado, porque sabe que sólo entonces la posición puede contener la idea de un Mate. Y así pasa con otras ideas.

Una idea debe tener, por lo tanto, uno o varios motivos que sean claramente discernibles de la posición.

Veamos ahora los diferentes motivos, uno por uno.

El más usual de todos los motivos es la debilidad de una pieza o su inmovilidad. Tal pieza invita al ataque. La imaginación del jugador se excita inmediatamente al ver una pieza inmóvil. Está forzado a buscar una combinación que acabe con la defensa y asegure la presa. A menudo, un Alfil es atacado por una cadena de Peones y privado de toda movilidad, como en la siguiente Apertura defectuosa: **1.P4R, P4R, 2.C3AR, C3AD 3.A5C, P3TD 4.A4T, P3D 5.P4D, P4CD 6.A3C, CxP 7.CxC, PxC 8.DxP**? (es mejor **A5D**), **P4AD 9.D5D, A3R 10.D6A+, A2D 11.D5D, P5A**. A menudo, una pieza que ha incursionado demasiado lejos en el campo enemigo ve cortada su retirada y cae irremediablemente. A menudo, varias piezas hostiles concentran su ataque contra un Peón bloqueado y lo ganan por superioridad numérica. A menudo, una pieza clavada, a menudo el mismo Rey, después de haber sido rodeados e inmovilizados, se convierten en el objetivo

del esfuezo unificado de las piezas enemigas.

Para nombrar este motivo, enfaticemos las dos ideas que conlleva: la de un fuerza superior en un punto dado, y la de la inmovilidad. Lo que está inmóvil, está expuesto a la violencia.

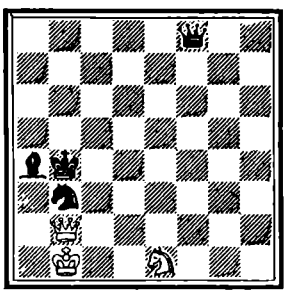
El pájaro de alas ligeras puede escapar fácilmente del inmenso dragón, pero el gran árbol, firmemente arraigado, debe permanecer donde está y dar sus frutos, sus hojas y, quizás, su vida en ese lugar. Así que llamémoslo, por tanto, el motivo del cerco, ya que en este término están contenidas las dos ideas de violencia e inmovilidad.

Un segundo motivo, también muy común, puede deducirse de las reglas del juego, porque se origina en la geometría del tablero de Ajedrez y en los movimientos de las piezas. Lo llamaremos brevemente el motivo "geométrico". Este motivo inspira al jugador a buscar ataques y defensas simultáneas.

8.- Aquí el Rey y la Dama de las Negras están en la misma diagonal, y la Dama de las Negras no está protegida. ¿Pueden las Blancas aprovechar esta situación? Esto sólo es posible dando Jaque en esa diagonal. ¿Pero cómo puede hacerse? El Rey puede capturar a la Dama Blanca si ésta jaquea en 3TD. ¿Es imposible? Así trabajan nuestros pensamientos y así se descubre la combinación ganadora. Dos motivos cooperan a sugerirla; primero, el geométrico; segundo, el motivo de cercar al Rey Negro.

9.- Otro ejemplo del motivo geométrico es la obstrucción de una Torre por un Alfil o viceversa. Este es muy artístico, si lleva al oponente a obstruirse a sí mismo, obligándolo a ocupar el punto donde se intersectan las dos líneas de movilidad, la diagonal y la recta. A continuación, un buen ejemplo de lo que podríamos llamar el motivo de la Intersección.

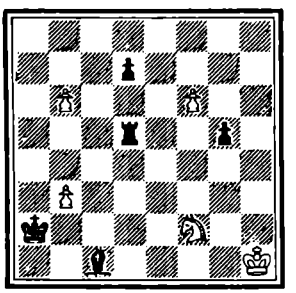
8



Juegan las Blancas

9

Por Troitzki



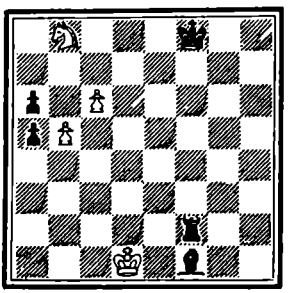
Juegan las Blancas y ganan

El Alfil puede detener al PA blanco desde 6T y al PC blanco desde 5A; la Torre puede detener al PA desde 4AR y al PC desde 4CD. De modo que las Negras pueden detener a ambos Peones, uno con el Alfil y el otro con la Torre. Para hacer que las piezas Negras se obstruyan entre sí y frustar sus planes, las Blancas utilizan sus aparentemente inútiles piezas, el Caballo y el Peón de 3CD. **1. C3D**. Si ahora las Negras juegan 1..., **A6T**, con la respuesta **2.P4C**, el Alfil queda eliminado y las Blancas coronan un Peón. De aquí que **1..., TxC**. Ahora las Blancas amenazan fuertemente con **2.P7A**. Si, por otro lado, **2..., T6A 3.P7C** y **3..., A5A** no es efectivo debido a que obstruye a la Torre. También, si **2..., A6T 3.P4C, AxP 4.P7C** y nuevamente al Alfil obstruye a la Torre.

10.- Ahora veamos un ejemplo más que ejemplifica el motivo de Intersección.

10

Por Troitzki



Juegan las Blancas y ganan

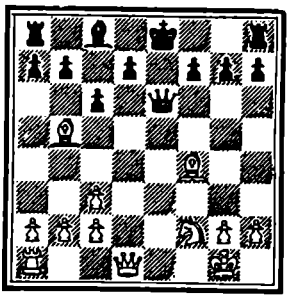
La solución debe comenzar con jugadas brutalmente forzadas: **1.P7A, A6T 2.PxP**. Ahora el PT amenaza con avanzar, por lo que la Torre, incapaz de detenerlo, debe impedir que avance el PA, relevando así al Alfil, que será entonces capaz de detener al PT. Pero el Rey impide **2...., T7A**; así que mejor juegan **2..., A5C+ 3.R1A, A4A 4.P7T, T7A+ 5.R1D, A5R**. Las Negras han alcanzado su objetivo: el Alfil detiene a un Peón, mientras que la Torre detiene al otro. Parecen salvadas. Sin embargo, el Caballo se coloca en la intersección de la columna y la diagonal: **6.C6A**. Si la Torre lo captura, obstruye al Alfil y las Blancas ganan con **P8T**; si el Alfil lo captura, obstruye a la Torre y las Blancas ganan con **P8A**. Las Negras están perdidas.

El motivo de la obstrucción, el efecto geométrico que acabamos de considerar, está basado en un principio que se aplica a todo tipo de combates. En cualquier lucha, las fuerzas que entran en conflicto buscan por naturaleza una actividad sin trabas. Este deseo es derrotado por la obstrucción o la clavada. A menudo, un compañero obstruye al luchador En una discusión usted le recuerda a su oponente sus propias aseveraciones; ¿las negará ahora? Está obstruido por sus anteriores aseveraciones. En Ajedrez, uno de sus hombres es a menudo obstruido por otro de sus hombres. Usted desearía quitarlo del medio para liberar su juego, pero ahora el oponente obs-

truye o clava la obstrucción, y no permite que ésta se mueva.

11

Kagan



Post, en su turno

11.- Las Blancas, que tienen ventaja material, desean ganar en pocas jugadas y realizan una combinación con la que obstruyen a las piezas Negras. El Alfil obstruye la TD, el PD obstruye al Alfil; de aquí que, si se fuerza al PD a mantenerse atrás, la TD de las Negras permanecerá fuera de juego por un largo tiempo. El PD puede ser bloqueado por una jugada que también mantiene al Rey expuesto en el centro. Por lo tanto, la primera jugada de la combinación es vigorosamente sugerida por la posición.

1. A6D PxA

Las Negras buscan una compensación por su pérdida en movilidad y ponen sus esperanzas en la fuerza material.

2. D2D ...

amenazando a la D y al R con **3.T1R.**

2. ... D3T
3. T1R+ R1D
4. A4A!

Y no se le da tiempo a las Negras de poner en acción su TR, un ejemplo del motivo del asalto. El Alfil hace lugar para la Dama en 6D, por lo que la Dama Negra debe cuidar ese punto. Si ahora **4..., D3CR 5.C4C!** amenazando **6.C5R**. Las Negras no pueden capturar el Caballo, pues la Dama tiene que prevenir D6D. Las Negras están perdida, por ejemplo **5..., T1R 6.C5R, D3R 7.D6D, DxD 8.CxP+, R2A 9.AxD+** y ganan la Torre.

Por lo tanto:

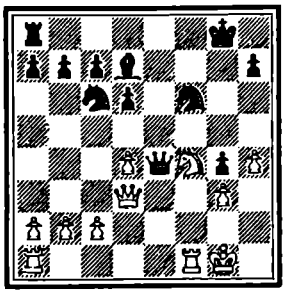
4. ... D3AD
5. A6D P3A
6. D4A ...

la cual amenaza **7.A7R+**, seguido por **8.AxP+.**

6. ... T1R
7. A7A+ RxT
9. DxD ganando

Los motivos de una combinación, simples en sí mismos, están a menudo entrelazados unos con otros. ¿Qué es lo que unifica a todos estos motivos? Podemos decir que es la "idea" Motivos, como por ejemplo, un ataque simultáneo contra varias piezas o el cerco del Rey hostil, son mañas del oficio, tecnicismos, La idea que une los motivos es artística, crea algo que nunca estuvo ahí. Los motivos pueden ser enseñados, las ideas deben descubrirse por el esfuerzo original. Las ideas no vienen de ningún lugar, son inspiraciones

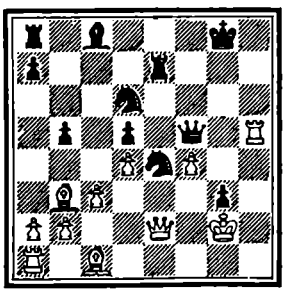
16 *Hirschfeld*



Blancas, Steinitz, juegan y ganan

16.- La función del Caballo negro de 3AR es custodiar a la Dama. Si lo atacan, no puede moverse. Steinitz previó esta situación y jugó abrumadoramente, amenazándolo con dos piezas, una de las cuales lo tomaría con Jaque: **1.C5T** y las Negras abandonan. Debieron pensarlo dos veces antes de confiarle a un Caballo ten una posición tan insegura una tarea tan importante como cuidar a la Dama.

17 *Mayet, en su turno*



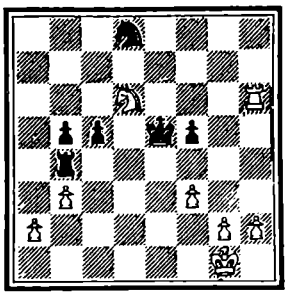
Lowenthal

17.- El punto 5D se ve como una conquista segura para el Alfil blanco. Parece que el primer jugador está cerca del triunfo, pero la Dama blanca tiene la función de proteger la TR y trata de clavar también al Caballo de 5R. Está intentando demasiado. Una Torre es un buen precio para que la Dama Blanca abandone su tarea, por lo que

1. ... C3A

y ahora las Negras ganan fácilmente.

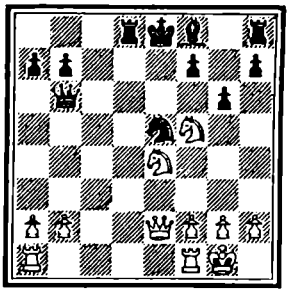
18 *Chigorin*



Steinitz, en su turno

18.- La función del Rey negro es custodiar el PA, la Torre negra tiene que proteger el P de 4C. Estas dos piezas, al tener funciones que cumplir, son sensibles a los ataques. Las Negras, obviamente, desean llevar su Caballo inactivo al juego con **C3R;** éste es, por lo tanto, el momento de atacar a las Negras. Además se amenaza ..., **P5AD**. ¿Es posible **1.P4A+**? Sí, porque luego de **1..., RxP 2.T4T+** se tienen beneficios con el motivo geométrico. Las Blancas ganan.

19 *L. Kubmann*



Alekhine, en su turno

19.- El Rey negro sólo tiene una casilla de escape y poca protección. El motivo del cerco nos dice que esta pieza es un objetivo. **C6A** podría ser Mate si obviaramos a la Dama negra. En otras palabras, su función de evitar el Mate le quita a la Dama negra toda movilidad más allá de la tercera línea.

1. D5C+

La Dama blanca, como ya se señaló, sólo se ataca en apariencia. El jaque ataca al mismo tiempo al Caballo.

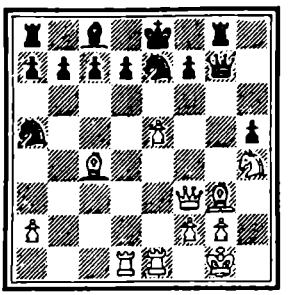
1. C2D

Ahora se amenaza **2..., DxD**, ya que el Caballo,en cuanto se quite la clavada, evita el Mate. Pero las Blancas ven que esta protección es ilusoria al enviar otra formidable pieza al combate.

2. TR1R ...

La obstrucción **2..., A2R** no tiene valor, ya que las Blancas, que tienen una fuerza superior en acción, terminan la lucha simplemente con emplearla. Seguiría **3.C(4R)6D+, R1A 4.TxA, DxD 5.TxP+, R1C 6.C7R** ó **6T** Mate. Las Negras estan perdidas sin esperanzas.

20 *Meitner*



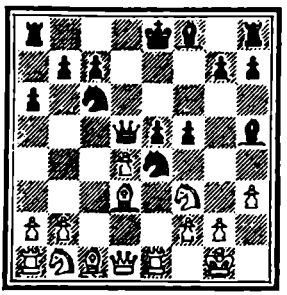
Blancas, Steinitz, en su turno

20.- El PA negro tiene la función de proteger a su Rey del Jaque en 5T; el PD tiene que obstruir la columna de la Dama y estorbar así a la Torre blanca de 1D. Por otra parte, el Peón blanco de 5R obstruye tal mismo tiempo a la Torre de 1R y al AD. De aquí que la jugada:

1. P6R

se sugiere por sí misma, al atacar a dos Peones sobrecargados de funciones y eliminar al mismo tiempo las obstrucciones. Si ahora **1..., PAxP 2.DxP+** gana el Caballo; si **1...., PDxP 2.AxPA** pone en acción a la Torre de 1D. Las Negras pueden intentar todavía una débil resistencia con **2..., C(4T)3A 3.A5C, R1A 4.A6D** amenazando **5.AxC, PxA 6.C5A** y las Negras quedan sin esperanzas. Por último, si **1..., CxA 2.PxPA+, DxP 3.C5A** y la apertura de la columna del Rey es decisiva.

21 *Dr. Schmid*

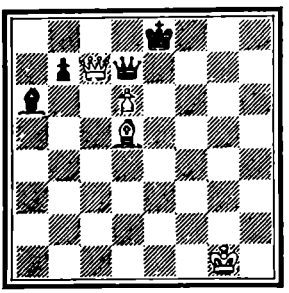


Prof. Berger, en su turno

21.- El Caballo Negro de 5R obstruye a la TR, el PAR protege a ese Caballo, el Alfil de 4T clava al CR blanco. Como resultado de este conjunto de funciones, el PAR negro y el AD blanco son objetivos. Así que la jugada indicada es **1. P4CR**.

1. **P4CR** **A3C**
2. **PxPA** **AxP**
3. **AxC** **AxA**
4. **C3A** **AxC**
5. **CxD** **AxD**
6. **CxP+** **R2A**
7. **CxT** **A6A**
8. **PxP** y las Blancas ganaron

22



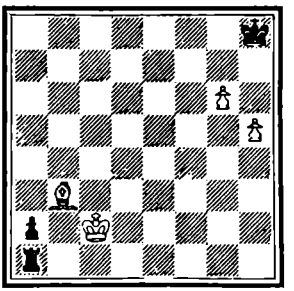
Juegan las Blancas

22.- El Rey negro tiene la función de cuidar la Dama; su dominio se encuentra, por lo tanto, disminuido; no puede ir ni a 1A, ni a 2A. La Dama negra tiene que cuidar dos Mates. Por lo tanto, **1.A7A+** gana la Dama o fuerza el Mate.

23.- Algunas veces una pieza, sin intentarlo, realiza una tarea favorable para el oponente. Por ejemplo, obstruye un Peón pasado que de otra forma coronaría u ofrece una resistencia demasiado débil y puede convertirse en una fácil presa. Estas piezas son poseídas entonces por una verdadera furia de agresión. Atacan a "tontas y a locas" Están *desesperadas*. El motivo del "desesperado" se presenta con frecuencia.

En el diagrama siguiente la Torre es una desesperada:

23 *Juegan las Negras*

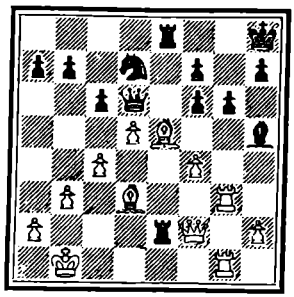


Mientras se encuentre en 8TD, defendiendo únicamente 7TD, todo está en peligro. Por lo tanto, ataca al adversario más valioso del oponente, el Rey:

1. ... **T8A+**

y las Negras ganan.

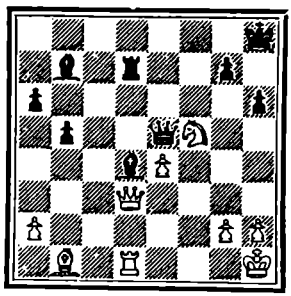
24 *Duras , en su turno*



Forgács

24.- La Dama de 3D es una desesperada, porque a causa de ella no es jugable **1..., TxD** y, además, la Torres de 7R está en peligro. Por lo tanto, aniquila al adversario más fuerte que está a su alcance. **1..., DxA** y ganan.

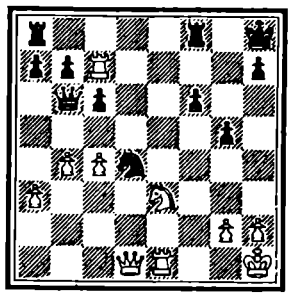
25 *Marco, en su turno*



v. Popiel

25.- ¡El Alfil Negro de 5D está clavado! Si mueve, se pierde la Torre. Y está atacado por un mayor número de fuerzas. Busca algo que atacar. Claro que puede intentar la mayor de todas las amenazas, el Jaque Mate, con **..., A8C**. Marco no la vio y se rindió en una partida que debió ganar.

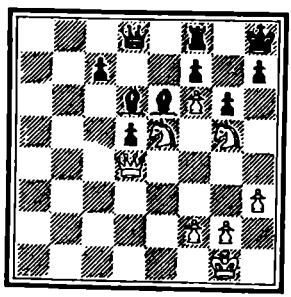
26



Blancas, V Oppen, en su turno

26.- El Caballo blanco obstruye a su propia Torre, que de otra forma podría dar un golpe mortal con **T(1R)7R**. Es un desesperado y realiza el furioso ataque **1.C5D**. Las Negras replican **1..., PxC**. Ahora **2.T(1R)7R** ganaría, pero **2.TxP+, RxT 3.D5T+, R1C 4.T7R** es más concluyente.

27

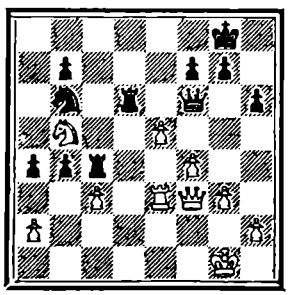


Las Blancas Juegan y ganan

27.- El Caballo de 5R y el Peón de 6A obstruyen a su propia Dama. El Peón de 6A está bloquedo por el Peón negro de 2A, que respalda al AD y al PC. Ese PC también está custodiado por el PT, que tiene que proteger al Rey contra **D4TR**. El Caballo de 5R se siente un desesperado. Después de todo ¿está, custodiado el PC? Considerando todas las funciones, ¡no! De aquí que **1.CxPC+, R1C 2.D4TR** y ganan.

28

Em. Lasker, en su turno



Tarrasch

28.- Para comprender los motivos de esta combinación, se debe escarbar profundamente. Las Blancas están atacando la Dama y la Torre con el PR; por lo tanto, ambas son desesperadas: buscan jaques, un ataque contra la Dama, capturas, amenazas fuertes, sin importar el sacrificio involucrado en ello. **1..., T8D+** se sugiere por sí misma, pero ese jaque está adecuadamente custodiado por la Dama blanca. Aquí está el motivo de función para la Dama blanca: proteger el PAR, que también está custodiado por el PC; y el PC tiene que cuidar el Jaque de la Dama negra. Considerando las funciones de la Dama y el PC blancos, en realidad el PAR no está defendido. Por lo que:

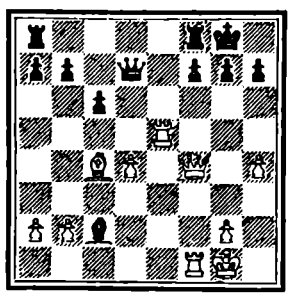
1. TxPAR

y todo sigue fácilmente. Las Negras ganan.

Incluso después de que el jugador de Ajedrez, tratando de detectar la combinación latente en una posición, reconoce los motivos a su disposición, y a partir de ellos empieza a desenterrar las diferentes jugadas forzadas que le prometen el éxito, a menudo tiene que determinar todavía el *orden* en que deben asestarse esos violentos golpes. Si no le pone atención a este orden, puede permitir una defensa que no se hubiera permitido con una discriminación adecuada.

29

Englund, Jacobson, Nyholm, Olson



Juegan las Blancas (Bogoljubow, Reti y Spielmann)

29.- Se ha estancado el ataque sobre 7AR, pero ahora las Blancas contemplan una jugada con la que atacan varias cosas al mismo tiempo: **1. T7R**. Esta jugada no puede detenerse si es precedida por **T(1A)1R** ó por **D3R**.

Por otra parte, las Blancas tienen un PD débil y las Negras amenazan con forzar el cambio de Damas después de..., **TD1D**. Contra **1.T(1A)1R** la réplica **1..., TD1D**, forzaría **2.P5D, PxP** y las Negras podrían respirar, incluso hasta ganar la partida. Esto nos lleva a **1.D3R**. Por supuesto, la réplica ..., **TD1R** fallaría debido a **2.T(1A)xP**, ya que la TR negra estaría sobrecargada de funciones. Pero ¿qué qué tal si se juega **1..., TD1D**? Entonces fallaría **2.T7R** debido a **2..., DxP** y las Blancas no tienen tiempo para **3.T(1A)xP** antes de cambiar Damas, ni tampoco después,debido a **4...,TxA**.

Al ser este el estado de las cosas, todo depende de ordenar las diversas jugadas correctamente. De esta manera surge la idea de *preceder* **T7R** con **TxPA**. Y ahora se descubre la combinación.

1.	**D3R**	**TD1D**
2.	**TxPA**	**TxT**
3.	**T7R**	...

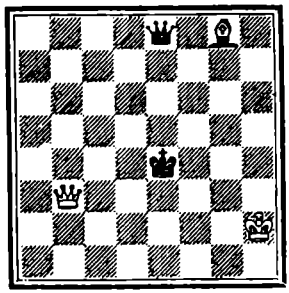
Si ahora **3..., DxP 4.DxD** y **5.T8R** Mate

3.	...	**D1A**
4.	**TxT**	**R1T**
5.	**TxPCR**	

y el Rey Negro, que se halla al descubierto en la séptima línea, pronto recibe Mate.

30

Por A. Troitzki



Juegan las Blancas y ganan

30.- Aquí las Blancas pueden escoger entre dos jugadas fuertes, que restringen enormemente la movilidad de las Negras: **1.D4C+** ó **1.A7T+**. La más enérgica es el Jaque con el Alfil, que sólo permite una réplica **1..., R5D.** Después de esto, el Jaque de la Dama se hace más fuerte, permitiendo de nuevo una sola respuesta: **2..., R4D**. Ahora, un Jaque de Dama no tendría valor, pero **3.A8C+** desarrolla el motivo geométrico de dos diagonales y una columna: **3..., DxA 4.D3C** ó **3..., R3A 4.D4T, ó 3..., R4R 4.D1R**.

En realidad, nunca se llega a jugar la mayoría de las combinaciones que toman parte en el drama de una partida, aunque sí ayudan a determinar el curso de los acontecimientos. Basta con que se reconozcan como intenciones, como posibilidades con las que debe contar el jugador.

Un intento de combinación se llama una "amenaza". Una amenaza

1.- Como resultado natural de los ataques contra el Rey enrocado, se da a menudo una presión contra los Peones que lo rodean y se suele sacrificar piezas por dichos Peones.

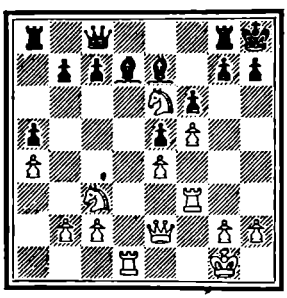
2.- Asimismo, como otro medio de ataque contra el Rey, a menudo se plantea el control de la octava línea, donde la Dama o las Torres pueden jaquearlo, como objetivo de una combinación.

3.- Las Torres y la Dama suelen utilizar con eficicacia la séptima línea para atacar al Rey y también a los Peones.

4.- Los Alfiles suelen clavar con frecuencia a los Caballos en 3AD ó 3AR, con lo que sobreviene una disputa alrededor de las piezas clavadas.

Lógicamente las combinaciones de este tipo no son diferentes (de ninguna manera); sólo que su frecuencia nos obliga a prestarles una atención particular.

34 *Baucher*



Morphy, en su turno

34.-

1. T3T ...

intentando **2.TxP+** seguido por **3.D5T** Mate. Si las Negras se defienden con **1...,A1R** el Caballo de 6R permanece sin molestias en su dominante posición. Así, Baucher fue inducido a jugar:

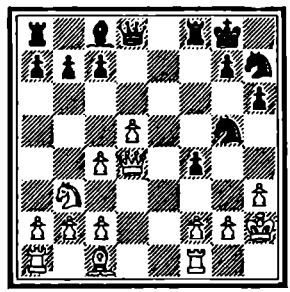
1. P3T

A lo que:

2. D2D

amenaza **T (o D) xP+**, ganando con facilidad.

35 *Morphy, en su turno*



Blancas: A. de Riviere

35.-

1. ... C6A+

Quitándole al PT su única protección eficiente.

2. PxC D5T

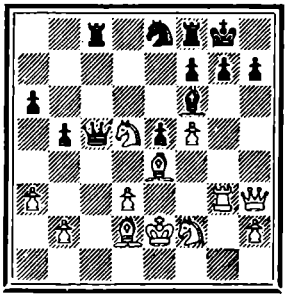
3. T1T AxP

Así se impide que escape el Rey blanco.

4. A2D T3A

Las Blancas abandonan.

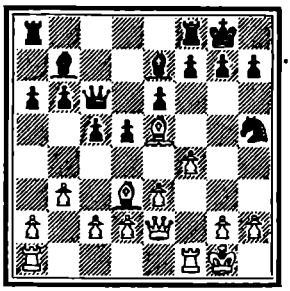
36 *Amateur*



Steinitz, en su turno

1.	CxA+	CxC
2.	TxP+	RxT
3.	D6T+	R1C
4.	D5C+	R1T
5.	DxC+	R1C
6.	D5C+	R1T
7.	P6A	T1CR
8.	D6T y ganan.	

37 *Bauer*

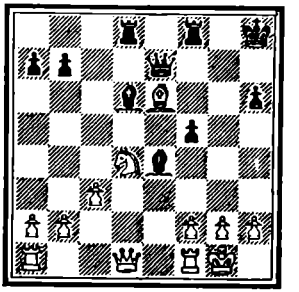


Blancas, Em. Lasker, en su turno

1.	AxP+	RxA
2.	DxC+	R1C
3.	AxP	RxA
4.	D4C+	R2T
5.	T3A	P4R
6.	T3T+	D3T
7.	TxD+	RxT
8.	D7D y ganan	

Este motivo: arrancar violentamente los custodios del Rey hostil a expensas de algunas piezas, ocurre a menudo.

38 *Bolte, en su turno*



Steneberg

38. Aquí, el Rey blanco está defendido principalmente por el PT y el PC, por lo que:

1.	...	AxP+
2.	RxA	D5T+
3.	R1C	AxP
4.	RxA	...

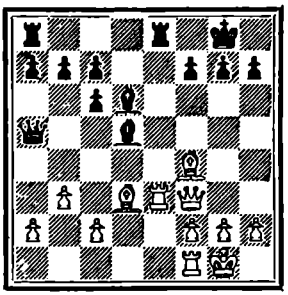
(ó **4. P3A, T1CR**).

4.	...	T1C+
5.	AxT	TxA+
6.	R3A	D5R Mate.

En realidad, la posición de las Blancas era débil. Las Negras podrían haber ganado igualmente con **1..., D5T**.

43.

Steinitz



Zukertort, en su turno

43.- Las Blancas tienen una partida difícil, pero pueden dar la pelea con **1.D3T, P3CR 2.TxT+, TxT 3.AxA, PxA 4.D7D**. En vez de una defensa paciente y consciente, ensayan un ataque de sacrificios sin comprobarlo con exactitud y violando de esta manera la ética del maestro de Ajedrez.

1. AxP+ RxA
2. D5T+ R1C
3. T3T P3A
4. D8T+ R2A
5. D5T+ R1R

De hecho, Steinitz no hizo esta jugada en esa ocasión, sino que repitió varias veces ..., **R1C; D8T+, R2A; D5T+**, por razones puramente técnicas, teniendo en consideración el tiempo de reflexión, medido por un reloj contruido para ese propósito.

6. T3R+ R1A
7. D8T+ A1C
8. A6T T2R
9. TxT RxT
10. AxP D4AR

La lucha está ahora decidida. La secuencia era:

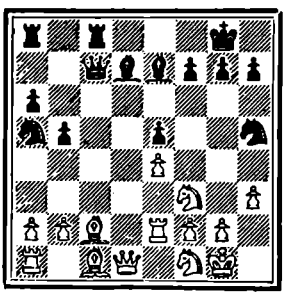
11. T1R+ R2A
12. A6T D2T

y las Blancas se rindieron poco después.

44.- Se dan muchísmas de estas combinaciones. Sin embargo, las combinacioneshermosas, artísticas no son de este tipo. Son individuales, ocurren sólo una vez y no pueden ser duplicadas. Compare la combinación anterior con la que sigue, que tiene amplitud, complicación, fuerza e individualidad.

44.

Ed. Lasker



Em. Lasker, en su turno

1. CxP AxP
2. CxP ...

aprovechando la debilidad en 5D.

2. ... A3R
3. C5C A5A
4. A3D T1D
5. T2A C5A

6. AxC DxA
7. C3T D4R
8. AxA+ CxA
9. D2R

Viene ahora una pequeña tregua en la que la tarea de repeler al Caballo negro, una cuestión vital para las Blancas y las Negras, se vuelve el motivo principal.

9. ... T5D
10. P3A TD1D
11. TD1A A4A
12. R1T A5C

el Caballo intenta realizar una incursión desesperada.

13. P3CD C7D

Si el Caballo retrocede, las Blancas cambian una Torre con **14.T8A** y pronto alivian la presión.

14. C3R ...

La amenaza es **15.T1D** y **16.P3T**. Las Negras buscan compensación por el Caballo, que tiene cortada la retirada, pero que, mientras viva, será una amenaza terrible.

14. A6T*

15. T1D A5C
16. P3T

Ahora comienza una avalancha de ataques y detenciones.

16. ... A4T
17. P4CD A2A
18. P4A CxP
19. R2T TxT
20. CxT D2R

Sólo aquí no terminé la combinación como debía. Jugué **21.TxA** con lo que surgió un difícil final. La jugada adecuada era:

21. C(1D)2A T5D
22. D3R

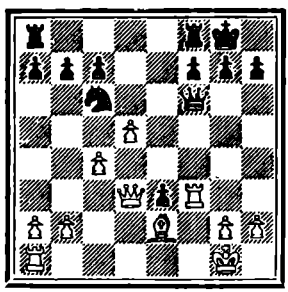
ganando una pieza, pues si:

22. ... A3C
23. CxC DxC
24. T8A+ R2A
25. C5C+

45.- Asimismo, compare con los combinaciones anteriores, carentes de atractivos, la siguiente partida de Alekhine, tan individual e ingeniosa:

45

Dr Alekhine,
en su turno



Dr. Tartakower

*__Nota del traductor:__ esta combinación, una de las más largas y complicadas en la historia del Ajedrez, nunca ha sido evaluada correctamente en la literatura del juego. Aquí Lasker, al igual que Alekhine en su libro del Torneo de Nueva York de 1924, pasa por alto la fuerza de la jugada **14..., CxPR 15.PxC, TxP** El primero, ni siquiera la menciona, mientras que Alekhine opinó que se refutaba con **16.T8A** "etc.", Sin embargo, entre los "etc" se encontraba **16..., T1R,** recuperando la pieza y probando lo correcto de la concepción de las Negras. Lo anterior demuestra lo difícil del arte del análisis, pues hasta los Campeones Mundiales pueden errar, incluso en la tranquilidad doméstica.

1. ... DxP
2. T1C DxP
3. PxC

Esta jugada no se realizó, pero forma parte de la variante principal de la combinación.

3. TD1D

Antes de hacer esta serie de jugadas, las Negras tuvieron que tomar en consideración, entre otras variantes menores, lo siguiente: **4. PxP, TxD 5.AxT, P7R!**: (para responder **6.P corona D,** con **..., P corona D**), **6.T3R, D7D** y Las Negras tinen ventaja. Asimismo **4.D3C, DxA 5.TxPR, D5C 6.PxP, T7D 7.T3C, D5D+** seguido por **8..., T1C** y las Negras tienen una buena posición. Por último, **4.D4R, TD1R** (no **4..., TR1R** en vista de **5.PxP** seguido por **P corona D**) **5.D3D, T1D** y tablas.

Una combinación debe ser correcta. Una combinación incorrecta no es una combinación. Es simplemente un intento, un error, una falta, una nulidad.

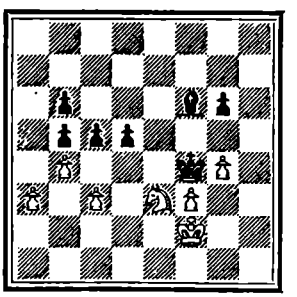
Pero una combinación no sólo tiene que ser correcta; debe satisfacer otras condiciones que discutiremos ahora. Por lo tanto, además del arte de descubrir y crear combinaciones existe también un arte o ciencia de la *crítica* de las combinaciones.

De las diferentes combinaciones que permanecen al mismo tiempo en estado latente en una posición, usted tienen que escoger la que le pueda dar la mayor ventaja; de los diferentes Mates, usted tienen que seleccionar el más simple, porque estará menos abierto al error, porque, desafortunadamente, *humanun est errare.*

En realidad, uno no puede demostrar que una cosa es más simple que otra; uno sólo puede decidirlo por medio de la intuición. Aquí, la ciencia de la combinación entra en contacto con la ciencia de la belleza, que habremos de tratar en un capítulo posterior. Pero dejemos por sentado de una vez por todas que sólo un gusto inferior puede preferir lo innecesariamente complicado a lo simple. Entre dos jugadas que resultan apropiadas, la mente sana escoge aquella que es más directa y menos sofistificada.

Es entonces función de la crítica reconocer y darle importancia a lo valioso, corregir lo que tienen buenas intenciones pera es debil y hablar en voz alta contra lo que es pretencioso y falso.

46 *Steinitz, en su turno*



Bird

46.- Steinitz jugó aquí **1..., P5D** y su biógrafo (L. Bachman, *Schachmeister Steinitz*, volumen primero, página 167) anota, en relación con esta jugada:

"Steinitz lleva este difícil final a la victoria con admirable corrección y un fino sentido de la posición. Resulta una partida igualmente destacada tanto por el excelente ataque del vencedor como por la obstinada defensa del derrotado"

Nada de eso es verdad. Si Bird hubiera jugado correctamente, hubiera entablado con facilidad. Luego de:

1. ... P5D
2. C5D+ R4R
3. CxA PxPA

No debió haber jugado **4.R3R?**, sino:

4. C7D+

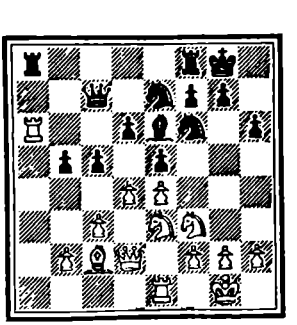
lo mejor

4. ... R3D
5. CxPA PxC
6. R2R

Después de lo cual, en realidad hubiera perdido con **6...., P5A**, mientras que con **6..., PxP** hubiera llegado a tablas. Del mismo modo, **6..., P5A? 7.R1D, R4R 8.R2A, R5A 9.RxP, RxP 10.P4T** etc. Si **8..., R5D 9.P4A, R5R 10.RxP, RxP 11.P4T, PxP 12.P5C, R4R 13.RxP** y ganan. Lo mejor es **6..., PxP 7.PxP, R4R 8.R3D, R5A 9.RxP, P4C 10.R4D, RxP 11.R5A, RxP 12.RxP** y tablas.

No resulta una exageración decir que la literatura del Ajedrez está llena de faltas de este tipo.

47 *Salwe*



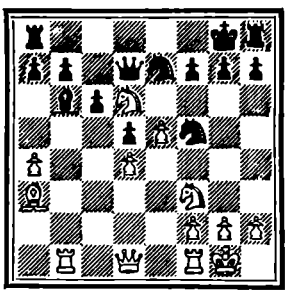
Schlechter, en su turno

47.- En San Petersburgo, 1909, en esta posición, Schlechter hizó una combinación que fue recompensada con el Premio a la Brillantez. Pero esta no es correcta. Schlechter jugó;

1. PxPR ...

Es seguro que si se responde **1...., TxT**, como en realidad ocurrió, **2.PxC** desarticula el flanco Rey. Pero si el Caballo negro se convierte en un desesperado y se suicida como un guerrero con: **1. ..., CxP**, ¿qué pasa entonces? Las Negras deben ganar.

48 *Steinitz*



Chigorín, en su turno

48.- Aquí Chigorin hizo el sacrificio **1.CxPA** y ganó en unas pocas jugadas. A *una* voz, la prensa ajedrecística (periódicos, revistas y libros) le aplaudió. Nadie hizo una crítica. En realidad, la combinación era un semisublime, semirridículo error. Para ganar la partida, **1.P5T** era más que suficiente. Digamos, **1..., AxPT 2.TxP, D1D 3.C5CR**. Pero en realidad resulta innecesario explicar esto, ya que las Negras luchan virtualmente con una Torre de menos y no la pueden poner en juego antes de que las Blancas inflijan un daño mortal. El sacrificio **1.CxPA**, por el contrario, le permite a la Torre salir de inmediato y pone en peligro el resultado de la partida, algo en lo que no debía haber dudas. ¡Examinemos la combinación!:

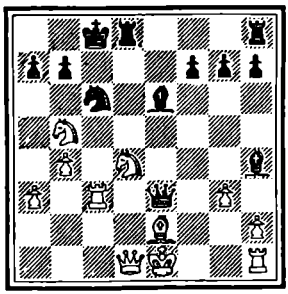
1. CxPA RxC
2. P6R+ RxP
3. C5R ...

Ahora Steinitz pudo haber colocado la Dama en 1R con la idea de sacrificarla para desbaratar el ataque. No debió haber dejado desprotegida la casilla 2AR. por ejemplo: **3..., DIR 4. T1R, R3A 5.P4C, P4TR 6.PxC, CxP 7.C4C+, PxC 8.TxD, TDxT** ó **6.AxC+ DxA 7.PxC, TD1R 8.C4C+, PxC 9.TxD, TxT 10.DxP, T3T**. Así, las Negras pueden sostenerse por un largo rato y el resultado final, debido a la fuerza de los Peones negros del flanco Dama, sería dudoso.

Incluso el más indulgente de los críticos debió haber dicho que Chigorin luchó con un cadáver, le dio un nuevo aliento de vida y, entonces, lo mató otra vez.

49

Janowsky, en su turno



Lasker

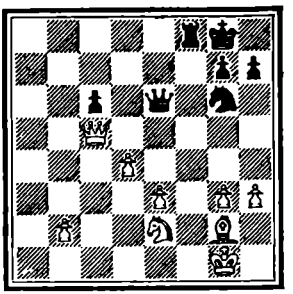
49.- Las Negras jugaron aquí **1..., D5R?** La secuencia fue **2. 0-0, A3A 3.TxA, PxT 4.A3A, D4R 5.CxP+** y ganaron. Es verdad que las Negras jugaron mal; debieron mover **1..., DxT+** Pero este sacrificio no conduce a una victoria forzada. Su resultado es problemático. Sin embargo, durante muchos años uno ha encontrado en la literatura ajedrecística la afirmación de que esta combinación debía conducir a la victoria. Nadie lo dudaba. Yo sonreía. Mostré el juego correcto. ¿Pero que podía hacer mi débil voz para ahogar al trueno? Los análisis dados en la literatura del Ajedrez iban así: **1..., DxT+ 2.CxD, A3A 3.0-0, AxC+** seguido de **4..., AxC.** Pero la ley de la combinación consiste en comprobar todas las posibilidades. ¿Por qué **3.0-0**? ¿No hay otra posibilidad? ¿Por qué no **3.D1A** ó **3.C(3)5C**?

Por fin el análisis fue correctamente clarificado en *Die Moderne Schachpartie* del Dr. Tarrasch. La jugada **3.D1A** no sería suficiente; luego de **3..., AxC 4.P5C**, la amenaza sería muy bien parada con **4..., C4R** y las Negras deberían ganar. La jugada correcta es **3.C(3)5C.** Entonces las Negras no tienen nada mejor que **3..., AxC** porque después de **3..., CxC,** el jaque **4. D1A** sería muy molesto, pues **4..., R1C** podría conducir al "legado de Filidor", **5.D4A+** y Mate en pocas jugadas. De aquí que **3..., AxC 4.CxA, CxC 5.R2A** y la posición está casi igualada, aunque sigue llena de problemas.

Como resulta evidente de la historia de esta combinación, el estudiante de Ajedrez no debe confiar en un análisis sólo porque lo vea en letra de imprenta. Debe examinarlo, debe utilizar su propio razonamiento y, por medio de un trabajo consciente, debe formarse su propio juicio.

50

Lasker



Steinitz, en su turno

50.- ¿Deben las Blancas jugar en esta posición **1.P5D**? L. Bachman, el biógrafo de Steinitz, cita un largo análisis, el cual comienza con una opinión:

"Hubiera sido definitivamente mejor **1.P5D** (que **1.P4R**, como jugó Steinitz)"

¡Oh, no! ¡Hubiera sido definitivamente peor! Las Negras se defienden como sigue:

1.	**P5D?**	**D4R**
2.	**C4A**	**C2R**
3.	**R2T**	**...**

La réplica a **3.C6R** sería **3..., T1R**. Las Blancas buscan, en vano, algún movimiento con el que puedan continuar su ataque, debido a que su PD está clavado y su PR es débil. Si **3.D4D, DxD 4.PxD, PxP 5.CxP, C4A** con una ventaja suficiente para ganar.

3.	**...**	**PxP**
4.	**CxP**	**C4A**

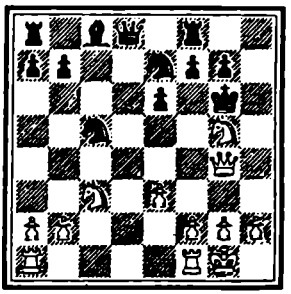
Los puntos de vista que hemos indicado antes son la base para la comprensión y la crítica de una combinación; son los elementos que necesita la facultad creadora para un sano desarrollo.

Para ilustrarlo, se dan aquí unos cuantos ejemplos. Es de destacar que no son posiciones inventadas, sino que surgen de la lucha de dos cerebros apasionadamente antagónicos y dotados con todo el talento requerido para la maestría, luchando por sus ideales en el Ajedrez.

Todos ellos se examinarán y se criticarán desde los puntos de vista que ya hemos enumerado

51

Molina, en su turno



Capablanca

51.- La Dama Blanca está en una posición dominante y debe ser desalojada. El ataque con **1..., P4R** es refutado (Capablanca, *My Chess Career*) con **2.C6R+d., R3A 3.P4A!** La jugada correcta es:

1. ... P4A

2. D3C ...

La Dama todavía es amenazante. Las Negras jugaron, con mucha pasividad, **2..., R3T**. Era mejor:

2. P5A

Después de **3.D4C** se puede jugar sin temor **3..., P4R**; de aquí que:

3. PxP C4A

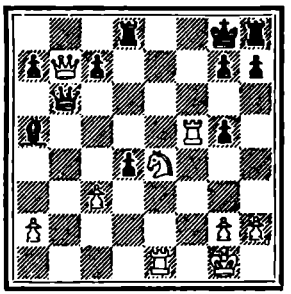
4. D4C C3TR

Para las Blancas sería ahora muy azaroso jugar para la victoria. Si, por ejemplo, **5.D4T, D7D** y el ataque ha pasado a las Negras.

El libro de Capablanca tiene muchas cualidades excelentes, pero sus análisis de la combinación anterior, así como su juicio sobre la misma, no son exactos.

52

Silvestre



Caldas Vianna, en su turno

Las Blancas están en dificultades. No existe en el tablero una continuación del ataque contra el Rey por medio de Jaques o amenazas de Mate. Se ofrece un cambio de Damas que no hay forma de evadir. Si el Caballo no bloqueara a la Torre, **1.D5D+** terminaría inmediatamente la partida, pero está ahí, y no puede ser sacado de inmediato, ya que el Jaque con el Caballo abriría una casilla segura al Rey Negro con la simple captura del mismo. Se comprende por qué las Blancas resolvieron jugar:

1. C6D

Ahora el juego correcto y bueno era **1..., DxD 2.CxD, AxP 3.CxT, AxT 4.T5R, A5C**. Quizás las Negras jugaron apresuradamente:

1. PxP+

y ahora, la situación se ha vuelto peligrosa para las Negras.

2. R1T ...

Ahora el cambio de Damas dejará

a las Blancas con un mejor final: **2...., DxD 3.CxD, P7A 4.CxA, T8D 5.T(5A) 1A** con lo que se amenaza Mate y las Blancas ganan. Las Negras, reconociendo que el final estaría perdido, tratan de mantener la posición por medio de una obstinada defensa.

2.	**...**	**P3TR**
3.	**D5D+**	**R2T**
4.	**D4R**	**R1C**
5.	**D6R+**	**R2T**
6.	**T6A!**	**...**

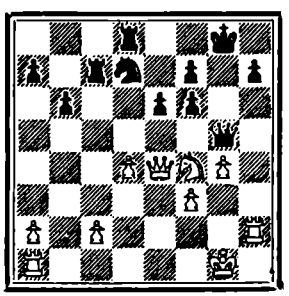
que amenaza **7.TxP+**

6.	**...**	**TR1A**
7.	**D5A+**	**R1C**
8.	**TxT+**	**TxT**
9.	**DxT+**	

La Dama no puede ser capturada debido a **10.T8R** Mate. Las Negras se rinden.

53

Snosko-Borowski



Dr. Bernstein, en su turno

53.- El Rey negro tiene una posición insegura, pero si **1.DxP+, R1A** se establece en 2R bajo la protección de su centro de Peones. Las Blancas, en posesión de piezas pesadas con qué acosar al Rey, y debido a que por el momento las dos Torres Negras están desprotegidas y restringidas por el Caballo de 2D, se embarcan en el siguiente sacrificio:

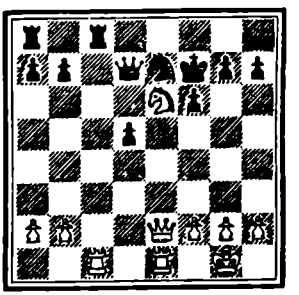
1.	**CxP**	**PxC**
2.	**DxPR+**	**R1T**

El Rey es llevado a la esquina porque de otra forma la Dama podría jaquear y atacar al mismo tiempo una de las Torres indefensas.

3.	**D7R**	**D1C**
4.	**TxP+**	**DxT**
5.	**DxT+**	**C1A**
6.	**DxC+** y ganan.	

54

v. Bardeleben



Steinitz, en su turno

54.- El Rey negro está expuesto, el PCR es un objetivo posible, la Dama negra está desprotegida, el Caballo se encuentra en la línea dominada por la Blancas. Sin embargo, no es posible ganar tiempo, ya que las Negras amenazan con

cambios. Si las Blancas los evaden con **1.TD1D, T3A** las fuerza a retirarse. De aquí que éste sea el momento para buscar la combinación. *Hic Rhodus, hic salta!*

Lo indicado ahora es comenzar el ataque. Existe una jugada que amenaza Mate en dos y coloca a la Dama Negra en peligro a un mismo tiempo, una jugada poderosa indudablemente.

1. D4C P3CR
2. C5C+ R1R

Hasta aquí, todo va bien. Ahora investiguemos las funciones. Por supuesto, las Torres negras están desesperadamente ansiosas de entrar en acción. El Rey tiene que cuidar a la Dama, la Dama tiene que cuidar a la TR. Estas dos piezas, por otra parte, tienen que cuidar al Caballo. ¿No están sobrecargadas? ¡Veamos!

3. TxC+

Claro que lo están. Si el Rey captura, se convierte de inmediato en un objetivo con **4.T1R+** y, como está estorbado por su función, pronto es llevado a una posición desesperada como sigue: **3..., RxT 4.T1R+, R3D** (ó **4..., R1D 5.C6R+** y gana la Dama) **5.D4C+, R2A** (ó..., **T4A 6.T6R+**) **6.C6R+, R1C 7.D4A+** y ganan. En esta emergencia, las Negras amenazan un Mate con su Torre.

3. ... R1A
4. T7A+ R1C
5. T7C+

La Torre es inmune, porque las Negras no pueden permitir que su Dama sea capturada con Jaque.

5. ... R1T
6. TxP+ R1C
7. T7C+ R1T
8. D4T+ ...

y las Blancas dan Mate en ocho jugadas más.

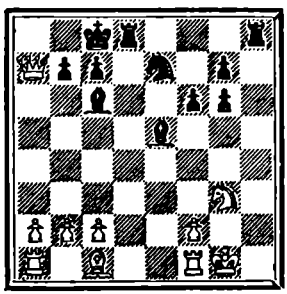
8. ... RxT
9. D7T+ R1A
10. D8T+ R2R
11. D7C+ R1R
12. D8C+ R2R
13. D7A+ R1D

ó **..., R3D 14.DxPA+.**

14. D8A+ D1R
15. C7A+ R2D
16. D6D Mate

55

Chigorin, en su turno



Schiffers

55.- El Rey blanco se encuentra inmóvil y bajo la fuerte presión de las dos Torres y los dos Alfiles. La situación pide una investigación de todos los ataques directos que empleen el mayor número de jugadas forzosas que las Negras tengan a su disposición. Bueno, tratemos de verlas:

1. ... T8T+

2. CxT A7T+
3. RxA T1T+
4. R3C

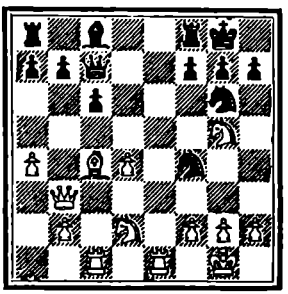
ó **4. RIC, TxC** Mate.

4. ... C4A+
5. R4A T5T Mate

En realidad, la combinación tuvo éxito. Y era fácil, porque estaba basada en un solo motivo y contenía solo dos variantes (sin contar la inútil interposición del Alfil blanco). Es sorprendente que este Mate forzado se le haya escapado a Chigorin.

56

Harmonist



Schiffers, en su turno

56.- El PAR negro está atacado por tres piezas y defendido por otras tres. La TR de las Negras tiene también la función de cuidar la última línea. Sacarla de la protección del PA sería exponer mucho al Rey, ya que entonces el Peón sólo estaría cuidado por las dos piezas más valiosas del Negro, el Rey y la Dama.

1. T8R TxT
2. AxP+ R1T

Si **2..., R1A** el Rey sería llevado a la zona abierta con **3.CxP+.**

3. AxT C7R+

Muy bien, pero el Rey negro se encuentra inmóvil y bajo presión.

4. R1T CxT
5. C7A+ R1C
6. C6T+ R1A
7. D8C+ R2R
8. AxC PxA
9. DxP+ R1D
10. D8A+ R2D

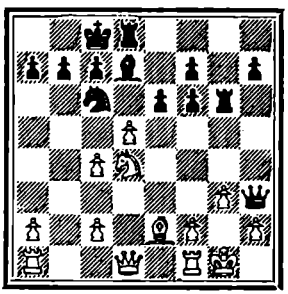
Ahora el Rey es una obstrucción y, por lo tanto, es dejado donde está.

Las Blancas aprovechan este momento para traer sus reservas al juego.

11. C4R D1D
12. D6D+ T1R
13. C6A+ Abandonan

57

Dr. G. Flues



Nimzowitsch, en su turno

57.- ¿Pueden las Blancas jugar **1.PxC?** Está claro que si **1..., AxP 2.CxA, TxD 3.TRxT, PxC 4.P5A, T1C 5.TD1C** y sigue el Mate. Pero

la situación se complica por un contraataque. ¿Cómo puede enfrentarse **1..., T3T**? La amenaza de Mate forzaría a las Blancas a jugar **2.A5T y 3.T1R**, a menos que el Alfil pueda llegar a 3A a tiempo y se supere el bloqueo de la TR. Por lo menos uno de esos propósitos tiene que lograrse con un Jaque o, de otra forma, la defensa sería insuficiente. Estas son las principales consideraciones de donde parte el siguiente juego:

1. PxC T3T

Ahora no **2.PxA+, TxP 3.A5T, TxA 4.T1R, DxPT+ 5.R1A, D8T+ 6.R2R, D5R+** etc.

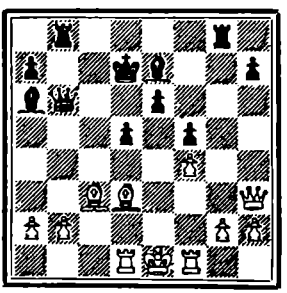
2. PxP+ R1C

ó **2..., RxP 3.A3A+** con una fácil defensa.

3. C6A+ RxP
4. CxT+ R1A
5. DxA+ RxD
6. TR1D+ R mueve
7. A3A y ganan por superioridad material.

58

Mieses, en su turno

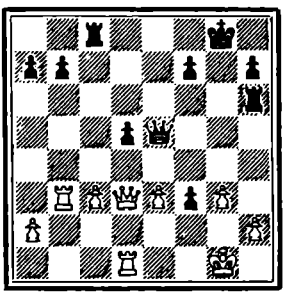


58.- La Dama blanca debe cuidar el Jaque con ..., **D6R** que conduciría a un Mate en dos. De aquí que:

1. ... T6C
2. DxT A5T y ganan

59

W.Cohn, en su turno



Przepiorka

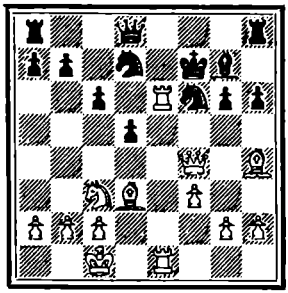
59.- La posición del Rey blanco está debilitada. El PTR sólo está protegido por el Rey, el PC por el PT, la casilla 2CR pertenece a las Negras, el punto 2AR sólo está defendido por el Rey. La Dama blanca no cuida nada esencial, aunque obviamente debía estar en 4D. El momento es precioso y no se le debe dar tiempo a las Blancas para que se juegue **D4D** ó **T2D**, lo que repelería a las fuerzas de las Negras, o fortalecería los puntos débiles.

1. ... TxPT
2. RxT T3A

Las Blancas se rinden, porque la Dama no puede cuidar 3CR, ni 6TR y, por lo tanto, no puede evitar más el desastre.

60

Forgacs



Freymann, en su turno

60.- El PD protege a las Negras de **A4A**, que sería catastrófico. También debe cuidar 5R. Es demasiado.

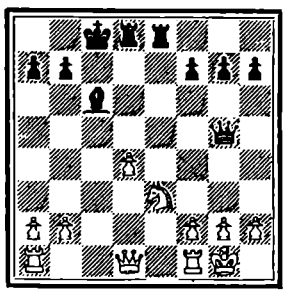
1. C4R

lo que amenaza poderosamente **2. C6D+**. Si **1..., RxT 2.C5C** Mate.

1.	**...**	**PxC**
2.	**A4A**	**R1C**
3.	**TxC+d.**	**R2T**
4.	**TxPC**	**C3A**
5.	**D5A**	Abandonan.

61

Em. Lasker



Rubinstein, en su turno

61.- Obviamente, las Negras amenazan **TxC**. Las Blancas se defienden contraatacando y ganan.

1. T1A TxC

Pudo ser mejor **1..., R1C 2.T5A, D5A 3.P5D, TxC 4.D1A, T5R.**

2. TxA+ PxT

3. D1A! TxP

También luego de **3..., T4R 4.DxP+, R1C 5.PxT, DxP 6.T1A** las Blancas tienen una posición excelente.

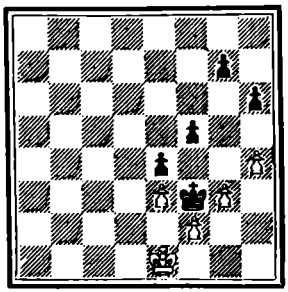
4. PxT T2D

5. DxP+ R1D

6. T4A y ganaron el final.

62

Davidson, en su turno



Dr. Esser

62.- El Rey negro ataca el punto débil. El PC blanco tiene que cuidar al PT, el PA tiene que cuidar a ambos: el PR y el PC. El PR tiene que evitar **P6R,** lo que llevaría a ganar el PC y el PT. Por lo tanto, se sugiere ..., **P5A.**

Pero, ¿cuándo debe hacerse? Ahora, porque el Rey blanco, moviéndose a 1A, mejoraría su posición.

1. ... P5A
2. PCxP ...

ó **2.PRxP, P6R 3.PxP, RxPC** seguido por **..., R6A** ganando todos los demás Peones.

2. ... R5C
3. R2R

¿Cuándo será el momento correcto para capturar al indefenso PT? Luego de que el Rey blanco haya abandonado su favorable posición desde donde apoya el avance **P3A**, lo que le daría un Peón pasado.

3. ... P4T
4. R1A ...

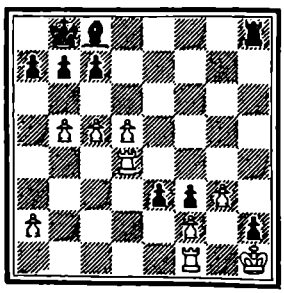
Si **4.P3A+, PxP+ 5.R2A**, las Negras tienen una jugada en reserva, **5..., P3C**, y mantienen su PA.

4. ... RxP
5. R2C R5C
6. R2T R6A
7. R1C P5T
8. R1A P6T

y gana todos los Peones blancos a cambio de su PT.

63

Blackburne



Mackenzie, en su turno

63.- Evaluemos las funciones y las intenciones claramente indicadas por la posición. El Rey blanco debe bloquear al PTR, la Torre de 1A debe detener al PR y cuidar la primera línea. Está expuesta a **..., A6T**, lo que amenazaría Mate al mismo tiempo.

La Torre de 4D tiene que atacar al PAR y al Rey negro, clavando al Alfil. Es de notar que el Rey negro no tiene forma de entrar en acción, debido a que los Peones blancos lo obstruyen y la Torre blanca lo amenaza.

Las Blancas deben cuidarse de la amenaza..., **A6T** con una pieza inactiva. No. **1.T4TR? P7R 2.T1R, T1D**: sino:

1. P4C

Ahora las Negras están obligadas a concentrar sus esfuerzos en sacar del camino a esta obstrucción.

1. ... P7R
2. T1R T5T
3. T4AR ...

Si **3..., AxP 4.T8A+, A1A 5.TxPA** y las Negras se quedan sin ataque.

3. ... TxP
4. TxT ...

no **4.TxP??, T8C+.**

4. ... AxT
5. RxP A4A
6. R3C A5R
7. T1T ...

Es difícil defender al Rey negro.

7. ... R12A
8. P6A PxP
9. PDxP R1D
10. R4A A4D
11. R5R AxP
12. R6A A1C

13. T8T P (Dama)
14. TxA+ D1R
15. TxD+ RxT
16. R6R R1D
17. R7A y ganan

Si las Negras hubieran jugado **2..., T1C,** las Blancas hubieran respondido **3.RxP, AxP 4.R3C** y con el Rey en acción, estarían completamente seguras. Por otro lado, si

7. ... P3TD
8. P6C PxP
9. PxP R1A
10. R4A AxP
11. R5R AxP
12. R6D

Finalmente,

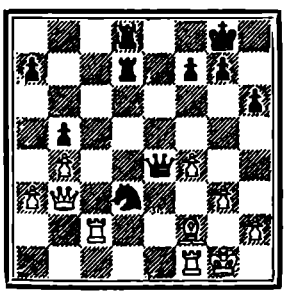
7. ... P3TD
8. P6C R1A

Así las Negras mantienen custodiado el punto 3D.

9. T8T+ R2D
10. PxP RxP
11. P6D+ R3A
12. T1T y ganan a su antojo.

64

Em. Lasker, en su turno



Dr. Tartakower

64.- El PAR blanco tiene la función de custodiar 5R, previniendo ..., **C4R.**

1. ... P4C

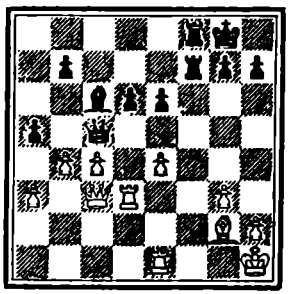
Si ahora **2.PxP, C4R 3.A5A, T8D** ó **3.T1A. T7D.**

2. D2T PxP
3. T2R D3C
4. D2A R2T
5. D3A T1CR
6. R1T D4T
7. T2D PxP

con una fácil victoria

65

Spielmann, en su turno



Rubinstein

65.- La amenaza ..., **T8A+** está controlada por la Torre y el Alfil La doble guardia es necesaria, porque también las Torres negras están dobladas. Las mismas piezas de las Blancas custodian al PR. Esto sugiere la pregunta de si sería efectivo ..., **AxP**. La jugada amenazaría Mate y, por lo tanto, defendería de manera indirecta a la Dama. El Alfil, que está muy bien colocado, tendría que ser capturado y

se abriría camino para ..., **T8A+**. La pregunta es si el sacrificio acarrearía al Rey blanco suficientes dificultades como para que las Negras lo consideren una compensación por el material sacrificado. Si **2.AxA, T8A+ 3.TxT, TxT+ 4.R2C, T8C+ 5.R3A, D4T+ 6.R3R DxP** el PC blanco caería y de seguro las Negras tendrían compensación. Pero hay otra variante: **1.TxA**, que parece más prometedora. Esta fue la línea de juego que se adoptó realmente:

1.	...	**AxP**
2.	**TxA**	**T8A+**
3.	**AxT**	**TxA+**
4.	**R2C**	**D7A+**
5.	**R3T**	**T8TR**
6.	**T3A**	**DxP+**
7.	**R4C**	**D4T+**
8.	**R4A**	**D3T+**
9.	**R4C**	**P4CR!**

El Rey ha sido inmovilizado. Las Blancas tienen que jugar **TxP** y están perdidas luego de ocho jugadas.

El "Zugzwang" y el Ahogado

Existen combinaciones que no están sujetas a los motivos anteriores y que desempeñan un papel muy importante en todas las batallas de la Vida. No obstante, son combinaciones que surgen por la facultad de la mente de reunir varios conceptos y de pensar lógicamente y orientada hacia un propósito lógico. Pero difieren de las combinaciones estudiadas antes en que no son emanaciones del poder de las piezas, sino más bien de las sutilezas del razonamiento. Tienen algo de matemático, algo de sutileza escolástica. Nunca hablan con la voz del trueno, no reflejan la desesperación de un corazón orgulloso y heroico batallando contra fuerzas titánicas. Su triunfo es el de un abogado tramposo que ha encontrado un escape en la redacción de una ley. Alguien ha fallado al enmarcar la ley (el intento moral y social de la Ley es derrotado por una ambigüedad de lenguaje, por lo inapropiado de una expresión arbitraria) la mente lógica obtiene ventaja sobre la heroica y ríe entre dientes.

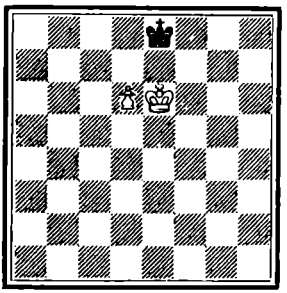
De esta naturaleza son las combinaciones basadas en los motivos del *Zugzwang* y el Ahogado. De acuerdo con las reglas de juego, no se puede renunciar al derecho a jugar. Usted puede renunciar a sus derechos en la Vida, pero no en el juego. El derecho de jugar puede volverse fastidioso. Usted ha alcanzado una posición excelente, inmejorable y desea permanecer allí, pero la regla lo fuerza a hacer algún cambio. Su posición es tan buena que todo cambio resulta indeseable, pero debe aceptarlo. Por lo tanto, su posición se vuelve inferior, pierde terreno, y pierde la partida.

La obligación de jugar, que es lo mismo que el derecho a jugar, no tiene un nombre en español. Por lo general se le nombra con la palabra *alemana Zugzwang*. No existe nada que pueda corresponder con él en la Vida real.

Es muy similar lo que sucede con el Ahogado. Quizás la idea del santuario, donde un criminal encuentra refugio mientras se halla en él, tiene cier-

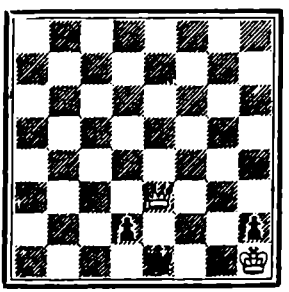
to parecido con la idea del Ahogado. En general, las combinaciones basadas en estos motivos, aunque sutiles y agudas, no requiere intrepidez ni fuerza de voluntad, sino inventiva.

1



1. Este Final elemental ilustra los dos motivos. Si las Negras juegan, las Blancas ganan por *Zugzwang*. **1..., R1D 2.P7D**. Las Negras no pueden ser arrojadas por la fuerza, pero deben jugar. **2..., R2A 3.R7R** y fuerzan ahora la victoria. Si juegan las Blancas, el *Zugzwang* se obvia por el ahogado. **1.P7D+, R1D 2.R6D** Ahogado.

2



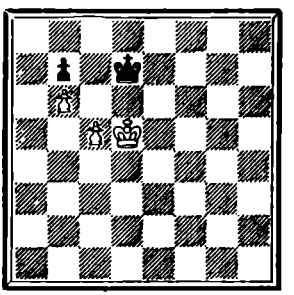
Las Negras juegan y entablan

2. Es la parte final de un estudio de Troitzki. Con **1..., R8A** las Negras mantienen móvil al PD y, si **DxP**, las Negras están ahogadas. Con esta broma, las Negras se burlan de la Dama, que pierde su poder por una regla.

El *Zugzwang* ocurre casi exclusivamente en Finales donde quedan pocas fuerzas sobre el tablero, sobre todo en Finales de Rey y Peones contra Rey y Peones. Como los Peones no pueden repetir jugadas, suelen ser bloqueados y entonces el Rey tienen que sostener la carga del *Zugzwang* En la lucha de los Reyes bajo el *Zugzwang*, condiciones geométricas como la Oposición y el "triángulo" juegan un papel importante. A veces también se implica la idea matemática de la correspondencia o la función.

Estos finales no son, por lo tanto, una prueba de la energía combativa, sino del razonamiento matemático, de la capacidad para los cálculos.

3



Juegan las Blancas y ganan

3. Aquí tanto el *Zugzwang* como el Ahogado son los motivos princi-

pales. El Rey negro no debe jugar nunca hacia 2R debido a **P6A**. Su campo está restingido a 3A, 1D y 1A. Las Blancas pueden defender su PA desde 5D, 4D y 4A. La movilidad de las Blancas es mayor que la de las Negras y en la batalla por el *Zugzwang* tienen, por lo tanto, la ventaja. Las Blancas utilizan el "triángulo" 4D, 5D, 5R para perder una jugada.

1. R5R R3A
2. R4D R2D

Si **2..., R4C 3.R5D** las Blancas pronto atacan el PC o juegan **P6A** y ganan.

3. R5D

Ahora las Blancas han perdido un tiempo, y las Negras, bajo la presión del *Zugzwang* e incapaces de jugar... **R2R**, deben hacer camino.

3. ... R1A
4. R6R R1D
5. R6D R1A
6. R7R R1C
7. R7D R1T

Ahora no **8.R7A,** debido al Ahogado, sino

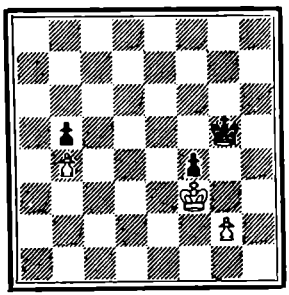
8. P6A PxP
9. R7A

y coronan su Peón.

Se ha puesto aquí de manifiesto la idea del "triángulo" El Rey, dominando un "triángulo", puede hacer tres jugadas para regresar a su posición original; el Rey menos favorecido utiliza para el mismo propósito dos, cuatro o seis jugadas. En resumen, un número par, nunca uno impar, de jugadas. Así, el Rey en el "triángulo" puede siempre perder un tiempo y colocar al oponente en *Zugzwang*.

4

Por Weenink



Juegan las Blancas y ganan

4. El PC blanco está expuesto. Sin embargo, el Rey blanco desea marchar hacia 5CD para ganar allí el Peón. Por lo tanto las Blancas deben forzar el cambio de su Peón débil por el fuerte PA.

1. R4R R5C

Pero ahora las Negras tienen la Oposición. si **2.R5R, R4C** las Blancas no pueden hacer progreso alguno. Como resultado, deben buscar la forma de perder una jugada.

2. R5D R4T

ó **2..., R6C 3.R5R, R5C 4.R6A** etc. ó **2..., R4A 3.R4D, R5C 4.R4R** y logran su propósito.

3. R6A! ...

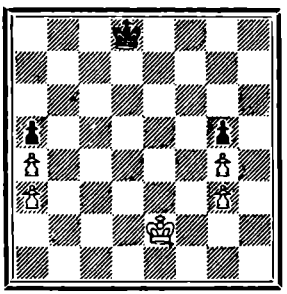
Ahora **3..., R3R** mantendría la oposición, pero no se puede jugar por **4.RxP,** después de lo cual el Rey Blanco tendría tiempo suficiente para regresar y capturar el PA.

3. ... R4C
4. R5A R5T
5. R4D R5C

6. R4R R4C
7. R5R R5C
8. R6A R6C
9. R5A

Forzándose ahora el cambio de Peones. Las Blancas ganan sin dificultad.

5

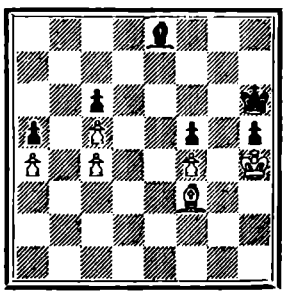


Las Blancas juegan y ganan
Las Negras juegan y entablan

5. Aquí las casillas centrales corresponden a cada uno como sigue: cada vez que el Rey blanco esté en 4AD, el Rey negro debe estar en 3AD para evitar tanto R5C como R5D. Cada vez que el Rey blanco llegue a 4R, el Rey negro debe contar con **R3R** para defender sus Peones. Al punto 4D le corresponde 3D. Después de haber establecido la correspondencia, podemos continuar adelante. Si el Rey blanco entra en 3D, para ir a 4A, 4D ó 4R, el Rey negro debe estar listo para ir a 3AD, 3D ó 2R y, por lo tanto, debe ocupar 2D. De igual manera, están en correspondencia los puntos 3AD y 2AD, 3R y 2R, 2AD y 8AD, 2D y 8R. Por lo tanto, si juegan las Blancas, ganan con **1.R2D**; si juegan las Negras, entablan con **1..., R1R**. Se indica aquí la forma de ganar; **1.R2D, R1A 2.R3R**, ya que 2R es inaccesible para las Negras, **2..., R2D, 3.R3D, R3D 4.R4D** y tiene la Oposición, forzando así la quinta línea y ganando. Sin embargo, si juegan las Negras, mueven **1..., R1R** y a donde quiera que jueguen las Blancas, las Negras entran en la casilla correspondiente; y como esta regla puede seguirse siempre, las Blancas siempre estarán incapacitadas para penetrar a través de la quinta línea.

6

Muurlink

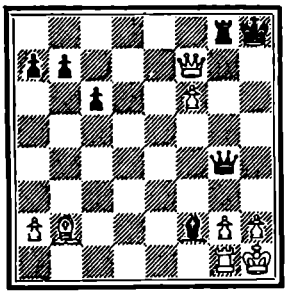


Schelfhout, en su turno, y gana

6. En la diagonal que va de 1TR a 8TD el Alfil blanco tiene tres casillas a donde moverse, mientras que el Alfil negro, debido a que protege al PAD, tiene sólo dos casillas a su disposición. Las Blancas deben perder un tiempo, porque si fuera el turno de las Negras, perderían el PTR ó el

11

Harrwitz



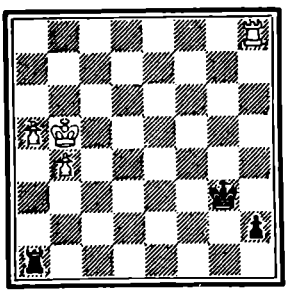
Dufresne, en su turno

11.- Las Blancas ganan por medio de su Peón pasado, que puede avanzar a la séptima línea con un Jaque a la descubierta y, por lo tanto, ya casi está en ella.

1.	**D8R**	**R2T**
2.	**P7A**	y gana

12.

Tarrasch



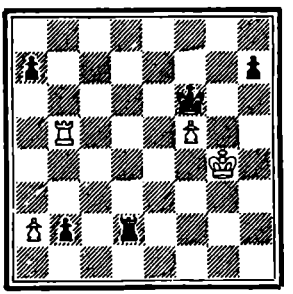
Maroczy, en su turno

12.- La partida siguió con **1.R6A, T8A+ 2.R6C, T5A**. amenazando ..., **T5TR; 3.TxP, TxP+ 4.R5A, T5TD**. Las Blancas pudieron haber ganado como sigue:

1.	**TxP**	**RxT**
2.	**R6T**	**R6C**
3.	**P5C**	**R5A**
4.	**P6C**	**R5R**
5.	**P7C**	**T8CD**
6.	**R7T**	**R3D**
7.	**P corona**	**TxD**
8.	**RxT**	**R3A**
9.	**P6T** ganando	

13

Dimer, en su turno y gana



Hallgarten

13.- El Rey blanco o la Torre tienen la función de cuidar al PA. La Torre debe permanecer en la columna CD para detener al PCD negro. La combinación consiste en sobrecargar al Rey y a la Torre, sacando así del camino al PAR.

1.	**...**	**P4TR+**
2.	**RxP**	

A menos que sea capturado, el Peón se volvería muy peligroso.

2. ... P4TD!

Si el Rey regresa, **3..., T5D+** y ..., **T5CD** obstruye a la Torre blanca y el Peón coronaría.

3. P3TD T7R

Las Blancas están en *Zugzwang*. La Torre no puede moverse sin perder el PAR. El Rey no puede ir a 6T debido al Jaque Mate con ..., **T7T**, ni regresar a la cuarta línea debido al Jaque de la Torre, por ejemplo:

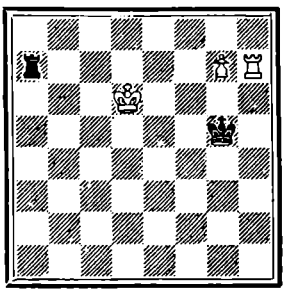
4. R4C T5R+

5. R mueve **T5CD**

corona el Peón y gana.

14.

Del Chess Player's Chronicle



Juegan las Negras, ganan las Blancas

14.- A pesar de la simplicidad de la posición, entran en juego varios motivos. Primero, el Peón pasado. Las Negras son incapaces de detenerlo en la primera línea (**1..., T1T 2.T8T** y gana de inmediato), y deben detenerlo desde la columna C. Por desgracia, el Rey está en esa columna, por lo que sólo una casilla está abierta a la Torre negra: 3CR.

1. T3T+

Ahora las Blancas no pueden ganar con **2.R7A, T3C**, ni con **2.R7R, T2T+** debido a que el Rey blanco no puede escapar de los Jaques de la Torre. Pero, ¿hacia dónde deben moverse las Blancas? Hay que recordar que después de que las Negras hayan jugado ..., **T3CR**, ni la Torre blanca, ni el Peón pueden moverse, y que las Negras se encuentran en una dificultad similar. Por lo tanto, las Blancas utilizan el *Zugzwang*.

2. R5D! T3CR

3. R5R R5C

Forzado por el *Zugzwang*. Ahora el Rey negro y el Peón están lo suficientemente distantes uno del otro para permitir a las Blancas hacer uso del motivo geométrico.

4. T1T R6A

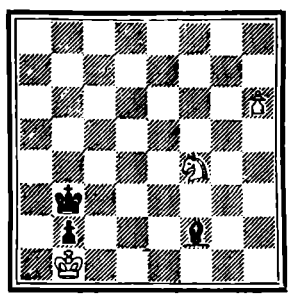
5. T1AR+ R6R

6. T7A

seguido pronto por **R5A, R6A** y las Blancas ganan fácilmente.

15.

Leonid Kubbel



Juegan las Blancas y ganan

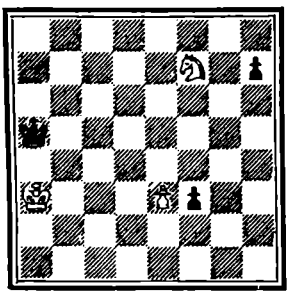
15.- El Peón negro no puede alcanzar su casilla de promoción, pero las Blancas deben evitar que el Alfil moleste al Peón blanco. Para ese fin, el Alfil debe mantenerse fuera de la diagonal que domina 8TR durante las dos jugadas que necesita el Peón para coronar. Naturalmente, **1.C2R** no es tan fuerte como **1.C6R**, con lo que el Caballo amenaza dos Jaques.

1.C6R

Si **1..., A8R** ó **..., A5T; 2.C5A+, R mueve 3.C4R** excluye con éxito al Alfil. Y si **1..., A6C 2.C4D+, R mueve 3.C3A** es igualmente efectivo.

16.

Leonid Kubbel



Juegan las Blancas y ganan

16.- Aquí los Peones pasados juegan el papel principal. El PAR negro, es una amenaza. El Caballo puede detenerlo, pero sólo con la ayuda de un Jaque. Entonces el Rey negro, debe apurarse a apoyarlo y el Rey blanco está lejos de la acción. Esta es la puesta en escena del drama. Lo equilibrado de la situación se hace evidentemente con el análisis de loa tentadora **1.C5R**. La respuesta es **1..., R4C 2.CxP, R5A 3.P4R, P4TR 4.R2C, P5TR 5.R2A, P6TR 6.R2D, P7TR 7.CxP, R5D** y Tablas, la línea correcta de juego es:

1.	**C6D**	**P7A**
2.	**C4A+**	**R4C**
3.	**C2D**	

Como ahora se amenaza **R3C**, lo que mantendría alejado al Rey negro, las Negras deben poner de inmediato a su Rey en acción.

3.	**...**	**P corona**
4.	**CxD**	**R5A**
5.	**R2C**	**R6D**
6.	**R1A**	**R7R**

Esto es una amarga necesidad, ya que de otra manera R-1D-1R-2A etc. construiría una firme posición.

7.	**P4R**	**RxC**

Si ahora avanza el Peón blanco, el Peón negro hace lo mismo llega hasta 7T y de acuerdo con un bien conocido Final elemental, el P, apoyado por su Rey, hace Tablas contra la Dama por el Ahogado. Pero las Blancas aprovechan la gran distancia entre el Rey negro y el Peón para amenazar primero a ese Peón y aproximarse así con su Rey.

8.	**R2D**	**P4TR**
9.	**R3R**	**R7C**

o el Peón negro sería detenido.

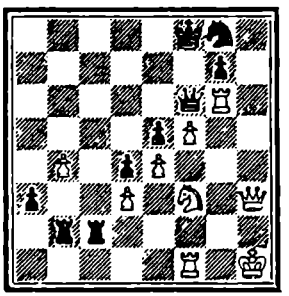
10.	**P5R**	**P5T**
11.	**P6R**	**P6T**
12.	**P7R**	**P7T**
13.	**P corona**	**P corona**

Ahora el Rey blanco está lo suficientemente cerca para efectuar un ataque victorioso.

14. D6C+ R6T
15. D5T+ R7C
16. D4C+ R7T
17. R2A y ganan.

17

Dr. Tarrash, en su turno, y gana



Chigorin

17.-

1. ... P7T

El Peón pasado, apoyado por las Torres, es una compensación suficiente por la pérdida de la Dama.

2. TxD+ ...

¿No se ha pagado muy cara la Dama con la Torre? Si **2.C5C** las Negras replican ..., **R2R**. Si luego **2.D7T, R3D**, la Dama queda comprometida a cuidar el Mate en que amenaza la Torre negra. En comparación, el Rey negro esta seguro y el Peón pasado se convierte en un arma terrible.

2. ... PxT
3. T1D T8C
4. D1A T(7A)7CD
5. C2D ...

Hay que cuidar la casilla 1CD, por la amenaza de ..., **TxT** y ..., **T8C**.

5. ... TxT
6. DxT TxC
7. D1AD TxP
8. R2C

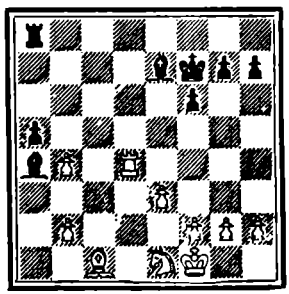
Sería inútil ahora dar una serie de Jaques, pues el las Negras tienen posibilidades de jugar hasta que terminen.

8. ... T6AD
9. D1TD T7A+
10. R3A P6D
11. D1D T7CD
12. D4T P7D

Ahora la amenaza es **PD corona**, seguido por ..., **T8C**, y las Blancas se rindieron.

18.

Marshall, en su turno, y gana



Thomas

18.- Aquí el motivo es el formidable efecto de la Torre negra en la octava línea con ataques simultáneos al Rey, el Alfil, el Caballo y la debilidad de 2C, forzando además el Peón pasado.

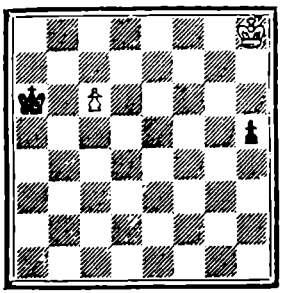
1. ... A4C+
2. R1C PxP

Si ahora **3.C2A, T1A** ó **3.C3D, T8T**.

3. A2D T8T
4. P3A T8C
5. R2A TxP
6. R3C P6C
7. P4A TxA
8. TxT A5C
9. T1D AxC
10. TxA A6D y gana.

19

Por R. Reti



Juegan las Blancas y hacen tablas

19.- De la forma más notable, las Blancas pueden utilizar aquí el casi desamparado PA para ayudar a que su Rey gane dos importantes tiempos.

1. R7C P5T
2. R6A

Ahora se amenaza **R6R**, dándole vida al Peón blanco.

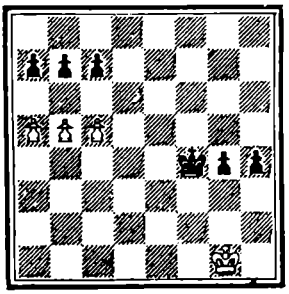
2. ... R3C
3. R5R

y amenaza otra vez darle vida al Peón blanco con **R6D**.

3. ... RxP
4. R4A tablas

20.

Un viejo método de ruptura



Juegan las Blancas y ganan

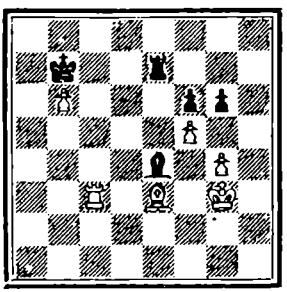
20.- La formación de los Peones blancos puede forzar la obtención de un Peón pasado rompiendo la formación enemiga.

1. P6C PAxP
2. P6T PxPT
3. P6A

Por supuesto, si **1..., PTxP 2.P6A, PxPA 3.P6T**

21

Em. Lasker



Dr. Tarrash, en su turno

21.- Aquí el Dr. Tarrasch pudo haber ganado con una combinación cuyo motivo es la ruptura con sus Peones. La intentó, pero no encontró la continuación correcta.

1. P5C

Yo jugué aquí **1..., T2AR**, después de lo cual debió haber ganado con **2.T3T**; sin embargo, las Blancas respondieron **2.PCxP** y la partida finalizó en Tablas.

1.	**...**	**PAxP**
2.	**P6A**	**T2AR**
3.	**A4D**	**T2D**
4.	**T3R!**	**...**

Si ahora **4..., TxA 5.P7A, T1D 6.TxA, T1AR 7.T7R+, RxP 8.R4C, R3A 9.RxP, R3D 10.R6A** ganando.

4.		**A4A**
		(o varianteA)
5.	**T7R**	**TxT**
6.	**PxT**	**A2D**
7.	**R3A**	**R3A**
8.	**R4R**	**R3D**
9.	**A5A+**	**R3A**
10.	**R5R** y ganan	

Variante A.

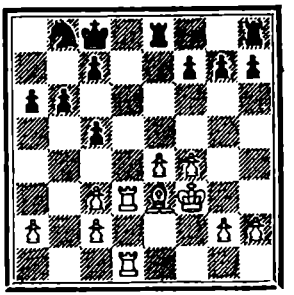
4.	**...**	**A3A**
5.	**T7R**	**TxT**
6.	**PxT**	**R1A**
7.	**R4C**	**R2D**
8.	**A6A**	**R1R**
9.	**RxP**	**R2A**
10.	**R4A**	**R1R**
11.	**R5R**	**R2D**
12.	**A5C**	**A2C**
13.	**R6A**	**A4D**

ó **..., R1R 14.R6R.**

14.	**P7C**	**AxP**
15.	**R7A** y ganan	

22.

Janowski



Em. Lasker, en su turno

22.- La tarea de las Blancas es, evidentemente, obtener un Peón pasado en el flanco Rey. Las Negras no pueden intentar contrabalancearlo obteniendo un Peón pasado en el flanco Dama, debido a su Peón doblado, a menos que puedan lograrlo con sus piezas, por medio de un ataque contra los Peones del flanco Dama de las Blancas.

Las Blancas tienen que empezar el ataque con una jugada que parece paradójica. El método normal de proceder, sería avanzar, antes que nada, el Peón que no tiene *vis-à-vis*. El PR está semipasado; si puede sacar del camino al PAR, habrá alcanzado la meta de convertirse en un Peón pasado. Pero la jugada natural **P5R** sería mala para el Alfil, porque sus propios Peones lo excluirían de la acción. La jugada **P5R** puede seguir más tarde, cuando el Alfil pueda apoyarla.

1.	**P5A**	**P3A**

El Dr. Tarrasch (*Die Moderne Schachpartie*) culpa a esta jugada de todos lo problemas que siguen, y puede estar en lo cierto de que fue realizada muy rápidamente por las Negras, pero está equivocado al pensar que las Negras pueden luchar por la casilla 4R únicamente con sus piezas. Por ejemplo: **1..., C3A 2.A4A, T2R 3.T3R, TR1R 4.P4CR**. Las Blancas amenazarían forzar **P5R** con **T(1D)1R** y, por lo tanto, harían que las Negras jugaran **C4R+, AxC, TxA, R4A**. A la larga, las Negras no serían capaces de custodiar el punto 4R sin ... **P3AR**, lo que permitiría el ataque **P5C**.

2.	**P4CR**	**T2R**
3.	**A4A**	**TR1R**
4.	**T3R**	**C3A**
5.	**P5C**	...

Luego de **5..., PxP 6.AxP** las Blancas serían capaces, a la larga, de conquistar la casilla 5R.

5.	...	**C4T**
6.	**P4TR**	**C5A**
7.	**T2R**	**T2A**
8.	**T1CR**	**R2D**
9.	**P5T**	**C3D**
10.	**P6T**	...

Si ahora **10..., PxPT 11.PxPA** obteniendo dos formidables Peones pasados.

10.	...	**PAxP**
11.	**TxP**	**P3C**
12.	**PxP**	**PxP**
13.	**TxP**	**TR1A**
14.	**T7C**	**TxT**

15. PxT y ganan fácilmente.

Estos ejemplos serán suficientes para empezar. Resultaría fácil aumentar su número. Pero no se aprenderá más si se da una multitud de ejemplos, pues lo abundante confunde; es el *método* lo que tiene valor de enseñanza, y el método ha sido suficientemente ilustrado con los ejemplos anteriores para ser entendido por completo. Ahora el lector debe trabajar por sí mismo, de manera que pueda adquirir la habilidad de aplicar el método sin importar que las circunstancias varien en los detalles.

Sobre la Construcción de Combinaciones y Sobre las Combinaciones que Surgen en el Curso de una Partida Tenazmente Disputada.

Construir posiciones de acuerdo con los motivos ya discutidos e inventar así combinaciones sorprendentes es tan fácil como narrar un cuento de hadas. El lector puede hacerlo como práctica, pero se le pide seriamente que lo haga sólo un poco. Un método seguido a menudo con este fin consiste en construir una posición final que tenga algún rasgo muy sorprendente y, luego, llegar a esa posición por medio de una jugada forzada y, de nuevo, llegar a esa posición etc., siempre yendo una jugada hacia atrás, hasta dar con una posición donde el idea fundamental esté completamente oculta. Así se han compuesto muchas combinaciones desde tiempo inmemoriales. Por otra parte, se puede comenzar

con una combinación que haya surgido en un juego real, quitándole las partes no esenciales y refinándola. Este método es superior. Pero hay maestros en el arte de componer combinaciones que siguen sus propios métodos y que, quizás, no trabajan con ninguno, excepto la fertilidad de la invención. Sobre este Arte y su fuerte impresión estética hay más en otro capítulo. Por el momento nos basta con decir que se ha publicado un inmenso número de estas combinaciones artísticas, que han dado placer a millones de genetes y cuya solución está a veces tan profundamente oculta, como el ingenio humano puede ocultarse a sí mismo. A pesar de todo, sólo la partida tenazmente disputada produce las ideas más profundas y preciosas, así como es la Naturaleza, y no el artista, quien crea las obras más maravillosas, de la misma forma en que el metal precioso no se descubre en la retorta del alquimista, sino en los profundos abismos de las montañas.

Por lo tanto, el aficionado al Ajedrez no debe entregarse demasiado a los encantos de las combinaciones construidas. Debe esforzarse, más bien, en investigar y dominar la combinación en la partida tenazmente disputada. Para este fin, además del conocimiento de los motivos que entran en una combinación, necesitará también otro método de investigación Y este otro método parece ser, a primera vista, ajeno a la combinación; incluso antagónico. Como la mayoría de las primeras impresiones, ésta es engañosa. Antes de proceder a explicar este otro método de investigación en los siguientes capítulos desenmascaremos la causa de esta falsa impresión. Con semejante multitud de recursos a su disposición, muchos de los cuales son de una naturaleza espectacular, al principio el estudiante se siente decepcionado al encontrar que no siempre ocurren maniobras de este tipo. Le encanta creer que la verdad es la belleza y que la belleza es la verdad. Por ninguna otra causa que no sea su falta de experiencia, se equivoca al reconocer la verdad y, por tanto, la belleza de los esfuerzos del maestro de Ajedrez. Pero si sigue con valor nuestro consejo (que debe enriquecer su aprendizaje con la batalla de la Vida), con toda seguridad será recompensado por una belleza que no había conocido antes, cuyo encanto nunca le fallará.

LIBRO CUARTO

EL JUEGO POSICIONAL

La combinación transforma los valores, el "juego posicional" los prueba y los confirma. Por tanto, el juego posicional es antagónico al de combinaciones, como se hace evidente cuando un jugador combinativo" se enfrenta a su contraparte, el "jugador posicional" A menudo, ambos son diferentes por completo en características y constitución. El jugador combinativo es aventurero, vagabundo, libertino; el jugador posicional es un creyente de un dogma rígido que sólo es feliz en una posición firme, que teme a todos los peligros y que es parsimonioso con todo lo que posee, incluso con los valores más pequeños; el primero, quizás sea descuidado con el detalle y la visión a largo plazo; el segundo, quizás escatime monedas y derroche billetes. El jugador combinativo llama al posicional conservador, pedante, empuja-maderas; el jugador posicional replica con calificativos como romántico, soñador, idealista presuntuoso. Existen tipos extremos de ambas clases, y cada uno se burla del otro. De allí, la siguiente anécdota que trata sobre un hombre que observa una partida. Era un jugador combinativo. De repente, interrumpe a los jugadores.

—Veo una combinación magnífica, un sacrificio de Dama —le dice con excitación al que le toca jugar—. Si su oponente toma el Peón, recibe Mate; y si huye del Jaque, entonces recibe Mate en dos.

—Bueno —le dice el jugador—, pero la principal pregunta es ¿qué debo hacer si captura la Dama?

—Esa es la única jugada que no he considerado aún —replica el jugador combinativo.

Aunque se puede dividir a la mayoría de los jugadores de Ajedrez en dos grandes grupos (combinativos y posicionales), en el maestro de Ajedrez este antagonismo se transforma en una armonía. En él, el juego de combinaciones se *complementa* con el juego posicional. Por medio de la combinación, el maestro desea descubrir y derrotar los *falsos* valores; los valores verdaderos lo guiarán en su juego posicional, que llevará esos valores al triunfo. El maestro es como la persona que, en una disputa culta, conoce el sofisma, pero no lo usa, a no ser por el propósito de exponer las astutas sutilezas de un oponente ingenioso, que discute una tesis verdadera, sólida, vigorosa, con simples trucos.

El Plan

Al pensamiento que da vida a una combinación se le llama *idea*; al pensamiento que apoya al juego posicional se le llama *plan*. La idea tiene un punto que sorprende, que de un soplo vuelca el estado de las cosas; el plan tiene amplitud y profundidad que se imponen y, por medio de una lenta y metódica construcción, dan una estructura a la posición.

Los métodos seguidos en el análisis de una posición por combinación o por creación de planes, difieren en la dirección que toma pensamiento. El jugador combinativo piensa hacia delante; parte de la posición sobre el tablero e intenta en su mente jugadas forzadas. El jugador posicional piensa hacia atrás; concibe una posición a la que desea arribar y trabaja para acercarse a dicha posición, de la que es más consciente que de la que prevalece sobre el tablero. Ve etapas sucesivas de la posición intentaday las visualiza en un orden inverso. Si una posición, de acuerdo con su plan, sigue a otra, ve primero la que va a seguir, y de ahí deduce la posición anterior.

Al buscar una combinación, lo esencial es la posición actual. En la concepción de los planes, la posición intentada es la raíz de mi pensamiento. Cuando sigo el primer proceso, trato de descubrir si entre las posiciones que puedo derivar de la presente, con una sucesión de jugadas forzadas, puedo detectar una deseable para mí y visualizarla; con este proceso espero lograr una posición que tenga en mente, y trato de averiguar si los caminos que me llevarían a la posición concebida no empiezan en la posición dada. ¿Puedo por este método, por un procedimiento sistemático, llevar a mi antagonista a la posición que intento? Esta es la pregunta que predomina en la mente del jugador posicional y ésta es la esencia de la planeación.

Es cierto que al ver la conclusión de los análisis no puedo determinar por deducción lógica a través de cual proceso se ha llegado al resultado. Pero para este fin, aunque me falla la lógica, me ayuda la psicología. Un espíritu con un cerebro grande y amplio, que pudiera mantener en mente sin error millones de variantes, no tendría necesidad de la planeación. El hombre, débil y frágil, sólo puede mantener en mente con claridad media docena de variantes, ya que sólo tiene poco tiempo para dedicarlo al Ajedrez. Y si este hombre pudiera tener más tiempo y si, además, tuviera talento para el juego, el hecho de ver a través de cientos de variantes haría hervir su cabeza. Su razón no fue hecha para sustituir una tabla impresa. Su mente tiene una facultad maravillosa que le permite concebir planes profundos y de largo alcance sin estar sujeto a la necesidad de analizar todas las posibilidades. De la psicología de este frágil hombre puedo decidir si esta jugada pertenece a una combinación, aquella otra a un plan.

Existen posiciones simples para el análisis, donde se pueden practicar la combinación y la plancación al mismo tiempo. Se pueden compren-

der tales posiciones de ambas formas y resulta agradable hacerlo. Pero digamos de una vez que el método de la planeación no esta diseñado para lo simple, sino sólo para lo que es complicado, inmenso, infinito. Es verdad que las complicaciones son relativas; para un matemático, por ejemplo, el complejo movimiento de los planetas alrededor del Sol es mucho más simple que la secuencia de los números primos. Por ello, todo espíritu, ya sea grande o pequeño, al combatir lo que es complicado para él, tiene necesidad de recurrir a esa admirable facultad con que la Naturaleza lo ha dotado: el concebir planes.

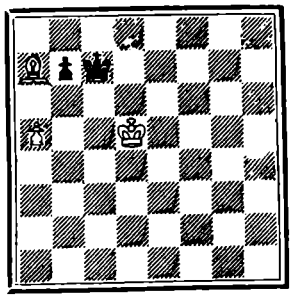
Para el jugador de Ajedrez, la importancia de la planeación está lo suficientemente clara y es reconocida hoy en día. Dice Nimzowitch (*My System*, 1925, página 35): "La regla es fijarse en su objetivo (...) vagar de uno a otro lo llevaría a un ridículo estratégico"

El plan debe proporcionar series de jugadas largas y variadas, y debe conducir a un fin deseado. En esto se diferencia de una combinación. Algunas combinaciones que aparecen en posiciones artificiales son, es verdad, largas y algo complicadas, pero pueden registrarse en unas cuantas líneas o, a lo mucho, en varias páginas; en las luchas entre dos maestros de fuerzas niveladas, la red de variaciones llenaría volúmenes, se multiplicarían indefinidamente y para apresar el inmenso número de posibilidades, el jugador de Ajedrez tendría necesidad de un hilo de Ariadna, es decir, de un plan.

Ejemplos

1

L. Paulsen



Metger, en su turno, y ganan

Examinemos esta posición sin buscar una combinación. El ideal de las Negras sería tener su Rey en **1TD** ó **2CD** luego que su Peón haya sido capturado. Ven a su Rey en la esquina, seguras de que su oponente no podrá desalojarlo. Además ven al Alfil en su **7TD**, al Peón blanco en **6CD**, su Rey en **2CD**, moviéndose hacia **1TD** y regresando a **2CD** y, mientras tanto, el Rey blanco no puede acorralarlo, debido al Ahogado. Las Negras tratan de obtener una de estas posiciones, resistiendo todo embate que pudiera llevarlas en otras dirección.

Las Blancas ven al Rey negro alejado de **8TD**. Una jugada del **PCD** podría contrarrestarse con **P6T**.

desean maniobrar con su Rey de forma que puedan arrojar al Rey enemigo por *Zugzwang*.

De todo este entretejido de planes, resulta lógico el siguiente juego:

1. R4D ...

No debe permitirse que el **PCD** avance jaqueando, pues la réplica a su avance debe ser **P6T.**

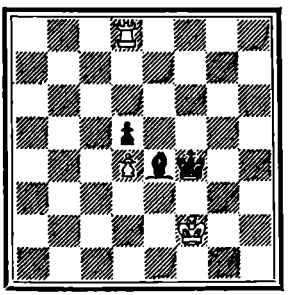
1. ... R3A
2. A6C R3D

Por supuesto, si ..., **R4C 3.R5D** y conquistan **7CD.**

3. R4A R3A
4. R4C R3D
5. R5C R2D
6. A1C R2A
7. A2T+ R mueve
8. R6C y ganan.

2.- A continuación, un ejemplo algo más complicado:

2



Juegan las Blancas

Las Blancas conciben el plan de forzar al Rey negro a que se aleje de la casilla 4R y a partir de allí dominar los importantes puntos 4D y 5D con el Rey y la Torre.

1. T8TR

Las Negras se resisten. Ellas desean llevar a su Rey a **5R** ó **6R.**

1. .. A4A
2. T4T+ A5C
3. R2C

Las Blancas fuerzan al Rey negro por medio del *Zugzwang*.

3. ... R4C
4. R3C A4A
5. T8TR A3C
6. T8AR A5R
7. T8R

Ahora, el Rey negro es desalojado de la quinta línea.

7. ... R3A
8. R4A A7C
9. T8TD R2A

Las Blancas no pueden tomar la Oposición llevando su Rey a **5A**, porque quedarían expuestas al Jaque del Alfil.

10. R5R

Las Blancas dominan los puntos importantes. Han logrado lo que se propusieron. Ahora su plan incluye la captura del PD con la Torre en una posición donde su Peón ganaría por sí solo, es decir, donde las Negras no tengan su Rey cerca de **7D.**

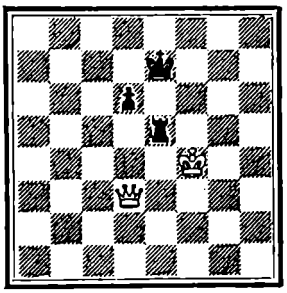
10. ... A5R
11. T7T+ R1R
12. R6D R1D
13. R6R R1A
14. T8T+ R2C
15. T8CR A6A
16. T3C A5R
17. T3AD A7C
18. T5A

Ahora, se alejó al Rey negro de la vecindad de 7D y puede seguir **TxP**, decidiendo la partida.

El anterior no es el único plan que podría ganar. El Rey blanco pudo marchar a 3AD, el Rey negro sería alejado de la vecindad del Peón blanco; entonces, el Rey blanco iría a 5AD, la Torre a 5R y, si fuera necesario, el Rey negro sería alejado de 2D como antes.

3

Filidor



Juegan las Blancas

3.- El plan de las Blancas debe ser separar al Rey negro del Peón y, si es posible, atacar al Peón con su Rey. Ahora debe llevarse al Rey negro a su 3R y luego, con un Jaque desde 8R, a su 4D, donde obstruiría a la Torre. En ese momento podría utilizarse el *Zugzwang*, colocando la Dama blanca en 8AD, y las Negras entran en dificultades. O la Torre podría estar en su 4AD, la Dama en 8R y el Rey blanco en 4D. ¿Podrán resistir las Negras? ¿Podrán cambiar el juego?

1. D7T+ R3R

O **1..., R1D 2. D7A, R1A 3. D7TD.** La Torre tiene que cuidar la casilla 2R donde la Dama sería poderosa; de aquí que **3..., R1D 4.D8C+, R2D 5.D7C+, R1D 6.D6A, R2R 7.D7A+, R3R 8.D8D.**

2. D7AD T4AD
3. D8D T4R
4. D8R+ R4D
5. D8AD T5R+

No hay ayuda. Si el Rey mueve, sigue **D6A**. Mover la Torre lejos del del Rey permitiría ataques simultáneos fatales.

6. R5A T4R
7. R6A ...

El Rey ha pasado la quinta línea, pero todavía no pasa la columna de Rey.

7. T5R

Ahora hay que sacar a la Torre de la columna R.

8. D7C+ R5D
9. D4C+ R4D
10. D2D+ R3A
11. D2A+ R4D
12. D3D+ T5D

¡Por fin! Ahora el Rey se acerca al Peón.

13. D5C+ R5R
14. R6R R6R
15. D6C R6D
16. D3C+ R5R
17. D3AD T6D
18. D1R+ R6A

El Rey negro y la Torre están separados. Ahora hay que mantenerlos así y permitir que el *Zugzwang* haga su trabajo.

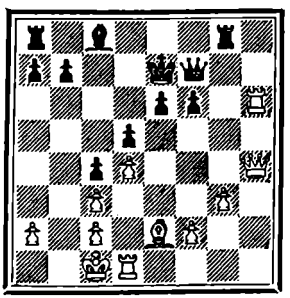
19. R7D T5D

20. R6A T6D
21. R5C P4D
22. R5A R5A
23. D2R

y la batalla ha terminado.

Al tomar en cuenta la cantidad de espacio requerido por la Dama para la ejecución de su plan, vemos que el Negro no hubiera perdido si el Peón permanece en la segunda línea de las Negras o en la columna del Caballo. Por supuesto, un Peón en la séptima línea seria tan amenazante que aseguraría las Tablas. Si el Peón está en la orilla, entran en juego motivos diferentes. Obviamente, los recursos de la defensa estarían más limitados en ese caso.

4 *Spielmann*



Forgacz

4.- Las Blancas planean sacar del camino los Peones que obstruyen sus piezas y entrar en el campo de las Negras con su artillería pesada.

1. P4A A2D
2. P5A PxP
3. AxP ...

Si **3..., PxA 4. T1R**, y si el Rey mueve, **5.TxP**; si el Alfil se interpone, **5.P5D**. El plan está realizado. Ahora sigue una breve lucha.

3. ... T5C
4. T1R+ A5R

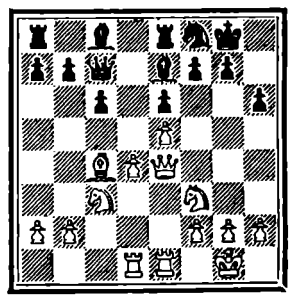
Si el Rey mueve, **TxP** gana

5. D1T R3D
6. T7T D1C

La Dama tiene que mantener protegido al Alfil; de otra forma **TxA+**.

7. A3C T5R
8. TxP T1AD
9. D1A T3A
10. TxT Abandonan.

5 *E. Cohn*



Forgacz

5.- Las Blancas planean enviar una avalancha de piezas contra el Rey negro y desbaratar la resistencia de las pocas piezas negras que pudieran agruparse en una región tan estrecha. Las Negras planean un avance en el centro, pero necesitan mucho tiempo para llevar a cabo su plan con tan pocas piezas desarrolladas.

1. D4C P3CD
2. D5T A2C
3. T4R A5C
4. T4C ...

Se cumplió la difícil empresa de llevar la Torre al flanco Rey.

4. AxC

Un enemigo menos.

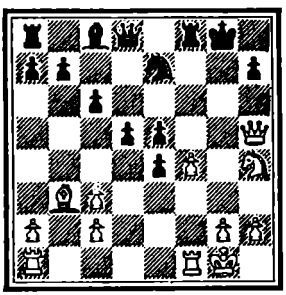
5. PxA R1T
6. C5C T2R
7. C4R T1D
8. T3D P4AD
9. C6A

Las Blancas amenazan **DxP+.**

9. ... C3C
10. T3T

Las Blancas amenazan **D5C**, seguido por **TxP**. Las Negras no tienen defensa y abandonan.

6 *Salwe*



Dr. Perlis

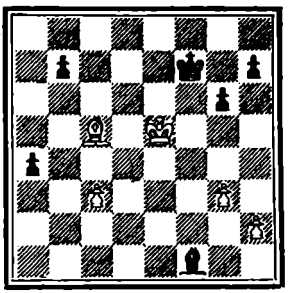
6.- Las Blancas, que son inferiores en el flanco Dama, resuelven abandonarlo a su destino y concentrar todos sus esfuerzos sobre el flanco Rey. Por lo tanto, dejan escapar al Rey y avanzan su PA para reducir el espacio disponible de las Negras.

1. P5A T3A

Las Negras deben bloquear el Peón, que de otra manera avanzaría impetuosamente, con nuevas amenazas a cada jugada.

2. TD1R R1T
3. P4C A2D
4. C6C+ CxC
5. PxC TxP
6. T7A D3C+
7. R1T T2C
8. DxPR T1CR
9. TD1A D4C
10. T(A)2A D4A
11. TxT Abandonan.

7 *Spielmann, en su turno*



Vidmar

7.- Las Negras, que han pasado un Peón que mantendrá ocupada por lo menos a una de las piezas blancas en el flanco Dama, intentan atacar el flanco Rey con fuerzas superiores y mantener a un Peón ahí, en un punto remoto, como objetivo de su ataque.

1. ... A6T!

De esta manera, seleccionan como objetivo al PTR, al que no le permitirán moverse a un lugar seguro.

2. A3T P4CR
3. A4C R3C
4. P4A R4T
5. A3T R5C
6. A6D A7C
7. R6A A8A
8. R7C

Con la presión sobre el PTR, las Negras han arrojado al Blanco del centro. Así, pueden amenazar ataques en cualquier flanco.

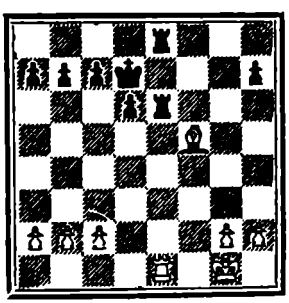
8. ... R4A

Si **9. RxP, AxP** y ganan con sus dos Peones pasados; uno costaría el Alfil, mientras que el otro coronaría.

9. P5A P6T
10. P6A P7T
11. P4C+ R5R
12. A5R PxP
13. A1T P4A
14. RxP P5A
15. R6C R6D
16. RxP P6A
17. Abandonan.

8

Lewis



MacDonnell, en su turno

8.- Las Blancas, que poseen un Peón de más en flanco Rey mientras limitan, con una clavada a la Torre, la movilidad y el campo de acción de la misma, planean mantener la clavada mientras avanzan sus Peones del flanco Rey. Por lo tanto, el juego continúa de la siguiente manera:

1. P4AD ...

Para dificultar la liberación de la Torre por medio de ..., **P4D** y **R3D.**

1. ... P3A
2. P4CR?

¡Demasiado pronto! En el actual estado de cosas, lo indicado era **P4CD** primero.

2. ... P4D?

Las Negras no aprovechan de la oportunidad. Primero debían jugar **2..., P4TD**, y sólo entonces (eventualmente después del interludio **3.P3TD, P5T), 4..., P3C** y por último, **..., P4D.**

3. P5A ...

Esto mantiene la clavada indefinidamente.

3. ... P3C
4. P4C P5D
5. T5R PxP
6. PxP P3TR

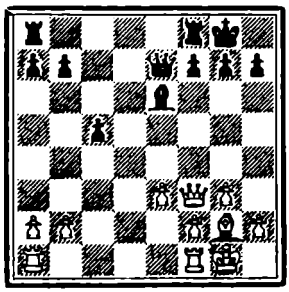
Sería inútil el intento de avanzar el PD, porque las Blancas podrían detenerlo con su pieza inactiva, el Rey.

7. R2A T2R
8. R2R

ganando el Peón Dama y la partida con toda facilidad.

9

Capablanca



Marshall, en su turno

9.- En su *Die Moderne Schachpertie*, pág. 207, el doctor Tarrasch, de manera muy pertinente, hace el siguiente comentario, que no sólo nos interesa en lo que se refiere a esta posición en particular, sino por su contenido lógico:

"Ahora los jugadores tienen que concebir un plan, el plan natural, el plan indicado claramente por la posición. Para las Blancas, este plan era avanzar sus Peones del flanco Rey por medio de **P4R** y **P4AR**; hacer que contaran y, de ser posible, desarrollar a partir de estas jugadas un ataque al flanco Rey. Pero Marshall (...) no llega a concebir este plan, aunque es el único apropiado y, por lo tanto, parece que su juego no está guiado por ningún plan reconocible, por lo que su oponente obtiene la ventaja"

El juego continuó como sigue:

1.	**TR1A**	**TD1C**
2.	**D4R**	**D2A**
3.	**T3A**	

Antes, por razones tácticas, las Blancas debieron haber ocupado la línea abierta.

3.		**P4CD**

"Por su parte, Capablanca, concibe el plan apropiado (en este caso, hacer que hable su mayoría de Peones en el flanco Dama), y conduce este plan hasta su conclusión lógica" (Dr. Tarrasch).

4.	**P3TD**	**P5A**
5.	**A3A**	**TR1D**

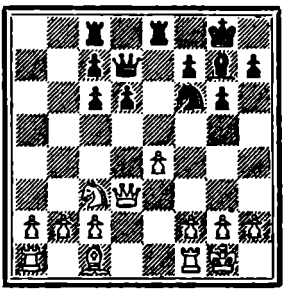
"Capablanca le demuestra a su oponente todas sus omisiones" (Dr. Tarrasch).

6.	**T1D**	**TxT+**
7.	**AxT+**	**T1D**
8.	**A3A**	**P3C**
9.	**D6A**	**D4R**
10.	**D4R**	**DxD**
11.	**AxD**	**T8D+**
12.	**R2C**	**P4TD**
13.	**T2A**	**P5C**
14.	**PxP**	**PxP**
15.	**A3A**	**T8C**
16.	**A2R**	**P6C**
17.	**T2D**	**T8AD**
18.	**A1D**	**P6A**
19.	**PxP**	**P7C**
20.	**TxP**	**TxA**
21.	**T2A**	**A4A**
22.	**T2C**	**T8AD**
23.	**T3C**	**A5R+**
24.	**R3T**	**T7A**
25.	**P4AR**	**P4TR**
26.	**P4C**	**PxP+**
27.	**RxP**	**TxP**

y las Blancas se rindieron pronto.

10

Capablanca, en su turno



Nimzowitch

10.- En lo que se refiere a esta posición, Capablanca escribió en *My Chess Career*. pág. 127: "Evidentemente, el plan de las Blancas es consolidar su posición y ganar al final con su Peón extra. Sin embargo, no toman medidas contra el plan de las Negras, que consiste en colocar sus Torres en las columnas abiertas; llevar, si es posible, su Caballo a 5AD, recuperar su material y mantener al mismo tiempo la mejor posición, mediante la presión combinada del Alfil, las dos Torres el Caballo y, si es necesario, la Dama, contra el PCD y el PTD. En este caso, se encubre el plan con un ataque directo contra el PR"

1.	**...**	**D3R**
2.	**P3A**	**C2D**
3.	**A2D**	**C4R**
4.	**D2R**	**C5A**
5.	**TD1C**	**T1T**

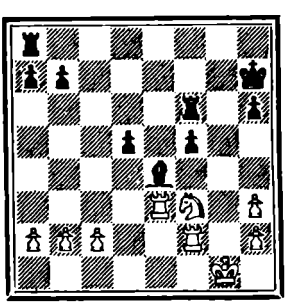
"Comienza el verdadero ataque. Las Negras están obligadas a recuperar su Peón sin perder terreno. Si las Blancas juegan ahora **P3CD**, entonces ..., **CxA; DxC, T6T**; y el **PTD** debe caer. Sin embargo, las Blancas, no teniendo nada mejor, debieron haber adoptado esa línea"

6.	**P4TD**	**CxA**
7.	**DxC**	**D5A**
8.	**TR1D**	**T(R)1C**
9.	**D3R**	**T5C**
10.	**D5C**	**A5D+**
11.	**R1T**	**T(T)1C**

El resto de la partida no necesita comentarios. Las Blancas, amenazadas por ..., **AxC** intentaron el sacrificio de calidad y perdieron.

11

Capablanca, en su turno



Dr. Kaufmann y Fähndrich

11.- De *My Chess Career*, de Capablanca, pág. 116, citamos:

1. T3CD

"El comienzo de un plan muy elaborado, cuyo primer objetivo es forzar el avance de uno de los Peones blancos del flanco Dama, para que las Torres blancas no puedan

maniobrar y atacar libremente a los Peones negros del flanco Dama"

2. P3C

Al citar antes los comentarios de Capablanca y el Dr. Tarrasch, nuestro principal objetivo, por supuesto, es mostrar en que forma planean los grandes maestros y cómo juzgan los planes. Aquí, como detalle, me hubiera gustado conocer la opinión de Capablanca sobre **2. T3C**, lo que obviamente hubiera dado una dirección diferente a la partida. Capablanca no da comentario alguno a la jugada anterior. Supongamos que la réplica pudo haber sido **2..., TxT 3.PTxT, P4TD**, con lo que las Negras mantendrían obstaculizado al Peón doblado.

2.	**...**	**T1AD**
3.	**C4D**	**T3AR**
4.	**T4A**	**R3C**

"Forzando a avanzar al PA, lo que es parte del plan de las Negras. Si **T2A**, el PAR pronto avanzaría y la Torre negra iría a 6A"

5.	**P3A**	**R4C**
6.	**C2R**	**T3T**

"El plan está madurando

7.	**P4T+**	**R3A**
8.	**P4T**	**P4C!**
9.	**PxP**	**T8T+**
10.	**T1A**	**...**

"Si **10. R2A, R4R** seguido por ..., **T7T**, amenazando ..., **TxC** y .... **RxT**"

10.	**...**	**TxT+**
11.	**RxT**	**R4R**
12.	**C4D**	**P5A**
13.	**T3T**	**T1CR**
14.	**R1R**	**T8C+**
15.	**R2R**	**T7C+**
16.	**R1A**	**T7C**
17.	**R1R**	**P4TR**

"Ahora el Rey debe jugar a 1D y después de forzar el cambio del Caballo por el Alfil, el Peón pasado no puede ser detenido"

18.	**R1D**	**A4A**
19.	**CxA**	**RxC**
20.	**P4A**	**...**

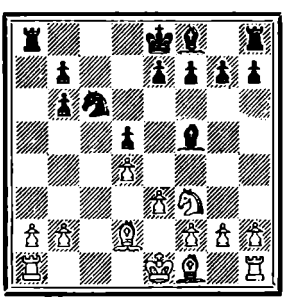
"Si **20.T3D, R5R 21.T4D+, R6R 22.TxPD, P6A 23.T5R+, R5A 24.T7R, P7A 25.T7A+, R6R** y finalmente las Blancas tienen que dar su Torre por el PA"

20.	**...**	**R5R**
21.	**T3AD**	**P6A**
22.	**R1R**	**P5D**

Abandonan.

12

Capablanca, en su turno



Janowski

12.- De *My Chess Career* de Capablanca, pág. 253.

1. ... A2D!

"El plan de las Negras consiste en avanzar el PCD en su debido momento

y colocar un Caballo en 5AD. Entonces las Blancas estarán obligadas a capturarlo allí y las Negras recapturarán con el PCD, desdoblando sus Peones y aumentando la presión contra el PTD y el PCD blancos"

2. A2R ...

"Es mejor **A5C**, que estorbaría el plan de las Negras"

2. ... P3R
3. 0-0 A3D
4. TR1A R2R
5. A3A TR1AD
6. P3TD C4T
7. C2D P4AR

"Para retardar el avance del PR de las Blancas"

8. P3CR P4CD
9. P3A C5A

"Se ha completado el primer plan de las Negras (...) Ahora, durante dos o tres jugadas, las Negras dedicarán su tiempo a mejorar la posición estratégica general de sus piezas antes de desarrollar un nuevo plan (...)"

10. AxC PCxA
11. P4R R2A
12. P5R A2R
13. P4A P4CD

"Las Negras ya han consolidado su posición... Es tiempo, por lo tanto, de desarrollar un plan de ataque que, en este caso, será fijar en el flanco Dama todas las piezas blancas que sea posible, con la amenaza de ..., **P5C**, después, romper un poco el flanco Rey por medio de ..., **P4CR** y entonces, debido a la mayor movilidad de las Torres, ocupar la columna CR".

14. R2A T5T
15. R3R TR1TD
16. TD1C P3T
17. C3A P4C
18. C1R T1CR
19. R3A PxP
20. PxP T(5T)1T
21. C2C T5C
22. T1C TD1CR
23. A1R P5C!
24. PxP A5T
25. T1TD

"Esto hace las cosas fáciles para las Negras. Debió haber jugado **TD1AD**"

25. ... A7A
26. A3C A5R+
27. R2A P4T
28. T7T AxC
29. TxA P5T

y las Negras ganaron en ocho jugadas más.

La Historia del Plan en Ajedrez

La mente humana puede desarrollar planes a montones. De las razones básicas, Hamlet dice que son tan baratas como las zarzamoras. Pero los planes que se acreditan por sí mismos son tan escasos como las razones que los hacen buenos. Fue hace por lo menos mil años que la fraternidad ajedrecística aprendió algo sobre la planeación. ¿Sería imprudente concluir que el *homo sapiens* no es de ninguna manera tan sabio como se considera a sí mismo?

La planeación en el Ajedrez comenzó su carrera con la teoría del Final: Rey y Torre contra Rey. Ese

Final sigue un plan fijo y, sin duda, se descubrió pronto. Pero entonces, el intelecto humano, orgulloso de su éxito, se tomó un descanso por un largo tiempo. En el siglo XIV se jugó una partida en Barcelona que tuvo la oportunidad de sobrevivir. Su registro se mantuvo en los archivos de la ciudad. La misma muestra claramente la pobreza de planeación en esa generación. Es verdad que concebían planes, pero nunca los seguían; pronto concebían otro y otro más; jugaban con los planes como lo hacen los niños con los castillos de arena.

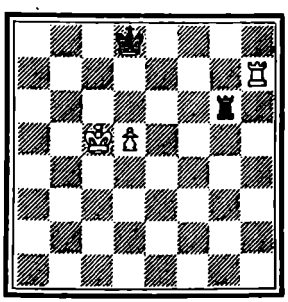
La historia moderna del arte de la planeación comenzó en la época del Renacimiento en Italia. Los maestros italianos de ese periodo concibieron un plan fértil y correcto: poner rápidamente las piezas en juego, no considerar los Peones y construir un repentino y vehemente ataque contra el Rey. Por su parte, el contrajuego no tardó en elaborar un plan antagónico: desarrollar las piezas y colocarlas en lugares seguros, aceptar los sacrificios, cambiar las piezas amenazadoras del oponente y ganar por superioridad en fuerza material. Los maestros del ataque inventaron las brillantes combinaciones que comenzaban restringiendo al Rey y seguían con los sacrificios para ganar tiempo y espacio para un ataque directo contra el Rey. Los maestros de la defensa inventaron el cambio sistemático de piezas, que disminuyen el vigor del asalto enemigo y, al final, lo desbaratan. Los maestros del fiero ataque descubrieron los Gambitos; los de la defensa, la Giuoco Piano, los Fianchetti y la Siciliana.

La historia del Ajedrez de aquellos días nos ha dejado pocos libros y documentos para juzgarla. Sin embargo, aunque el progreso del Ajedrez fue considerable, dicho progreso se dio sólo en el arte de la combinación. El siguiente paso en la evolución de la planeación fue dado por Filidor, un compositor musical francés del siglo XVIII, que huyó a Holanda e Inglaterra antes de los desórdenes de la Revolución, y que hizo del Ajedrez y de escribir sobre los aspectos científicos del juego, su modo de vida. Se creó un magnífico renombre, igual que el que Euclides logró con su geometría. Su idea de la planeación está claramente implícita en su conocida proposición de que los Peones son el alma del Ajedrez. Los maestros de la combinación debieron creer que tal afirmación era herética, si no es que ridícula. Tal vez sus contemporáneos consideraron sus tesis como una hábil pero infundada paradoja. Nada muestra que la hayan comprendido. Filidor fue admirado, pero en lo que se refiere a almas que lo hayan comprendido, estaba completamente solo. Podemos ver con claridad lo que implican sus observaciones: como el Peón, es mucho más estático que las piezas, se convierte en un elemento de la estructura de la posición; la forma en que se coloquen los Peones determina el carácter de una posición y, de ahí, también el plan apropiado para esa posición. Esto es verdad *ceteris paribus*, es decir, si las piezas

están apropiadamente equilibradas entre sí. En la época de los maestros italianos, este balance casi nunca se cumplía. Por lo tanto, su experiencia no les permitía creer que los Peones tuvieran una importancia considerable. Filidor mostró el valor del Peón en maniobras lentas, con el propósito de abrir las líneas que deseaba y de obstruir las líneas dominadas por el enemigo. Además, mostró como atacar una posición firme con el avance de una formación de Peones, mientras las piezas les pisaban los talones. Mostró más con sus partidas que con sus palabras o sus escritos, pero sus contemporáneos no le entendieron.

Sin embargo, apreciaron los análisis de Filidor sobre Finales simples. Estos análisis, artísticos y profundos, se han vuelto clásicos.

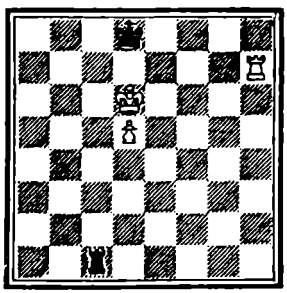
1



1. Las Negras, les toque jugar o no, entablan. Si **1..., T3AR 2.P6D, T8A** y el Rey blanco no puede defenderse de los Jaques de la Torre.

Sin embargo, una vez que el Rey Blanco alcance la sexta línea sin ser molestado, las Negras pierden, como se muestra en el siguiente diagrama:

2



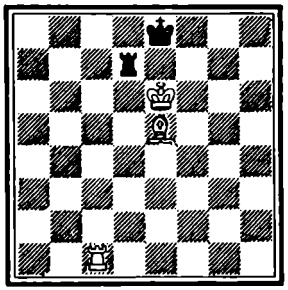
2.- Las Negras no pueden evitar la derrota.

1.	**...**	**R1R**
2.	**T8T+**	**R2A**
3.	**R7D**	**T7A**
4.	**P6D**	**T8A**
5.	**R8D**	**T7A**
6.	**P7D**	**T8A**
7.	**T4T**	**...**

Esta es la jugada decisiva. Si las Negras replican con **7..., T8AR**, las Blancas ganan con **T4AD** y **R7A**. De otra forma, el juego procede como sigue:

7.	**...**	**T7A**
8.	**T4A+**	**R3C**
9.	**R7R**	**T7R+**
10.	**R6D**	**T7D+**
11.	**R6R**	**T7R+**
12.	**R5D**	**T7D+**
13.	**T4D** y ganan.	

3



Las Blancas juegan y ganan

3.- En esta posición puede notarse que el Rey blanco y el Alfil están excelentemente situados y que, como resultado, la Torre blanca puede amenazar Mate desde cualquier lado. Por supuesto, las Blancas no pueden permitir que las Negras perturben la posición del Rey blanco, por lo que la primera jugada es un Jaque para atar a la Torre.

1. T8A+ T1D
2. T7A ...

Amenazando T7TR.

2. ... T7D

Resulta profundo el siguiente punto de los análisis de Filidor. La Torre negra es obligada a abandonar la séptima línea y forzada a ir a la sexta. Entonces, el Alfil y la Torre podrán ejercer una presión más fuerte sobre la Torre que cuando estaba más lejos.

3. T7TD T8D
4. T7CR T8AR
5. A3C! ...

El Alfil cuida la casilla 1R, y de esta manera previene el Jaque; también evita que la Torre regrese a la séptima línea.

5. ... T6A

Con la Torre en la sexta línea, viene un intermedio. El Alfil regresa sin perder ningún tiempo.

6. A6D T6R+
7. A5R T6A

De nuevo otro episodio; la Torre blanca, sin perder tiempo, va a 4CR.

8. T7R+ R1A
9. T7TD R1C
10. T7CR+ R1A
11. T4CR R1R

y ahora todo está preparado para el golpe ganador.

12. A4A

El Alfil domina 3R, previniendo así el Jaque salvador; también obstruye a la Torre. Todo está terminado.

Esta hermosa línea principal se completa con dos bellas variantes:

5. ... R1A
6. T4C R1R
7. T4AD T8D

ó 7..., R1A 8.A5R, R1C 9. T4TR.

8. A4T R1A
9. A6A T8R+
10. A5R R1C
11. T4TR

En la tercera variante se aprovecha la circunstancias de que el tablero de Ajedrez tiene sólo ocho y no nueve líneas, para atrapar a la Torre negra, estando incapacitado el Rey para escapar a una (imaginaria) novena línea.

4. ... R1A
5. T7TR T8CR
6. T7AD R1C
7. T8A+ R2T

8. T8T+

Si el tablero de Ajedrez tuviera más extensión, las Negras podrían salvarse, y el Final sería Tablas. En la posición real, la Torre está perdida.

Resulta difícil comprender este Final desde el punto de vista de la combinación; es definitivamente más fácil comprenderlo desde el punto de vista de la planeación. Descubrimos la misma circunstancia en las partidas de Filidor. En la siguiente, que es una de tres partidas jugadas simultáneamente y a ciegas, deja que sus Peones conduzcan el asalto. Un jugador de combinaciones estaría perdido sin remedio en el laberinto de variantes, mientras que su plan guía a Filidor segura y lúcidamente hacia la victoria.

Blancas: Conde Bruhl
Negras: Filidor

1.	**P4R**	**P4R**
2.	**A4A**	**P3AD**
3.	**D2R**	**P3D**
4.	**P3AD**	**P4AR**

Las Blancas debieron desarrollarse más rápido, para ser capaces de abrirle líneas a sus piezas y tener algo de ventaja.

5.	**P3D**	**C3AR**
6.	**PxP**	**AxP**
7.	**P4D**	**P5R**
8.	**A5CR**	**P4D**
9.	**A3C**	**A3D**
10.	**C2D**	**CD2D**
11.	**P3TR**	**P3TR**
12.	**A3R**	**D2R**
13.	**P4AR**	**P4TR**

Filidor teme que se forme una falange de Peones como la que intentaban formar las Blancas con **P4CR.**

14.	**P4A**	**P3T**
15.	**PxP**	**PxP**
16.	**D2A**	**0-0**
17.	**C2R**	**P4CD!**

El Caballo D negro intenta tomar una posición amenazadora en 5AD, y si es capturado ahí, fortalecerá el grupo de Peones en el centro.

18.	**0-0**	**C3C**
19.	**C3C**	**P3C**
20.	**TD1A**	**C5A**
21.	**CxA**	**PxC**
22.	**D3C+**	**D2C**
23.	**DxD+**	**RxD**
24.	**AxC**	**PCxA**
25.	**P3CR**	**TD1C**

Ahora las Negras acumulan presión sobre el **PCD.**

26.	**P3C**	**A6T**
27.	**T2A**	**PxP**
28.	**PxP**	**TD1A**

Las Torres desean entrar en el campo hostil.

29.	**TxT**	**TxT**
30.	**T1TD**	**A5C**
31.	**TxP**	**T6A**
32.	**R2A**	**T6D**
33.	**T2T**	**AxC**
34.	**TxA**	**TxPCD**
35.	**T2A**	**P5T**

Ahora el PAR se convierte en un objetivo.

36.	**T7A+**	**R3C**
37.	**PxP**	**C4T**
38.	**T7D**	**CxP**
39.	**AxC**	**T6A+**
40.	**R2C**	**TxA**

Las Negras tienen Peones pasados y unidos, los Peones blancos son débiles; el resultado no deja lugar a dudas.

41. TxP	**T6A**
42. T8D	**T6D**
43. P5D	**P5A**
44. P6D	**T7D+**
45. R1A	**R2A!**
46. P5T	**P6R**
47. P6T	**P6A**

y las Negras, amenazando Mate, apartan al Rey y coronan sus Peones.

Filidor escribió un libro, *L'Analyse,* donde analizó en particular las Aperturas. Al aplicar sus principios al viejo problema de las Aperturas, provocó, como era natural, críticas y antagonismos. El sistema de Filidor de formar lenta y deliberadamente columnas de Peones, aunque magnífico como estrategia en gran cantidad de posiciones, en verdad no se adaptaba a la fase de Apertura, por lo que no resultó apropiado, ni para el temperamento, ni para la inteligencia de La Bourdonnais, un compatriota suyo que le sucedió en el trono del Ajedrez. Y así, La Bourdonnais, al superar, como lo hizo, el sistema de Filidor, se convirtió en el padre del plan más seguro que conoce la historia del Ajedrez: combatir cada unidad desarrollada en el centro con una fuerza por lo menos igual y perseguir al enemigo, después de hacerlo retroceder en el centro, con un bien apoyado puesto de avanzada en el propio corazón de su posición. Es verdad, La Bourdonnais nunca expresó este plan con palabras; pero él no escribía sobre Ajedrez, él lo jugaba, y sus movidas mostraban sus intenciones.

Como ejemplo y prueba, veamos la siguiente partida:

Blancas De la Bourdonnais.
Negras: Mac Donnell.

1. P4D	**P4D**
2. P4AD	**PxP**
3. P3R	**P4R**
4. AxP	**PxP**
5. PxP	**C3AR**
6. C3AD	**A2R**
7. C3A	**0-0**
8. A3R	**P3A**
9. P3TR	

Muy útil para evitar que el Caballo o el Alfil ataquen a las Blancas a través de 4CR.

9. ...	**CD2D**
10. A3C	**C3C**
11. 0-0	**CR4D**

Las Blancas tienen supremacía en el centro.

12. P4TD	**P4TD**
13. C5R	

Un puesto avanzado que hostiga al enemigo.

13. ...	**A3R**
14. A2A	

Las Blancas eligen como objetivo el flanco Rey de las Negras.

14. ...	**P4AR**

Esto bloquea al Alfil blanco, pero fortalece al CR blanco.

15. D2R	**P5A**

Las Negras dejan una diagonal libre al AR blanco, lo que es grave.

16. A2D D1R
17. TD1R A2A
18. D4R

Ahora las Blancas han completado sus preparativos.

18. ... P3CR
19. AxP CxA
20. DxC A5A
21. D6T AxT
22. AxP PxA
23. CxP C1A

Hubiera sido mejor si las Negras entregaban la Dama con ..., **A3A**, aunque la lucha seguiría a favor de las Blancas.

24. D8T+ R2A
25. D7T+ R3A
26. C4A

amenazando Mate con **C4R**.

26. ... A6D
27. T6R+ R4C
28. D6T+ R4A
29. T5R Mate.

La Bourdonnais jugó muchas partidas difíciles con Mac Donnell. Fue un genio extraordinario. El plan de la partida anterior se aplica a muchas posiciones. Si el enemigo elegía avanzar sus piezas, La Bourdonnais lo imitaba intrépidamente y luchaba por el centro del tablero con coraje e imaginación.

La Bourdonnais murió joven en Londres y la diosa del Ajedrez, Caissa, quedó muy afligida y guardó luto por él, olvidando inspirar a los maestros con su risueña mirada. Vino entonces una época triste en el mundo del Ajedrez. Los maestros jugaban con un estilo seco, sin entusiasmo, sin imaginación, sin fuerza y la fraternidad ajedrecística se llenó con disputas entre mediocres. Es verdad que la diosa reparó pronto su omisión. Flirteó (¡Diosa!, perdóname esta vulgar expresión, pero el tosco lenguaje humano no conoce los matices de significado que tú, seguramente, serías capaz de expresar por medio de las piezas del Ajedrez), flirteó, permítanme decirlo, con el historiador inglés Staunton y lo convenció de organizar un torneo internacional de Ajedrez en Londres, 1851, en los días de la Gran Exposición Internacional. Y entonces (¡Oh, voluble diosa!), dio su amor a un joven matemático, el alemán Anderssen, al que inspiró combinaciones soberbias. Y más tarde (¡Oh, debilidades!) espió con sus grandes ojos radiantes en la distante Luisiana; olvidó todo sobre Anderssen, guió los pasos del joven estadounidense, se enamoró de él, lo introdujo en el mundo y dijo triunfalmente:

"Aquí está el joven Paul Morphy, más fuerte y más grande de lo que haya sido cualquier maestro" Y el público escuchó, aplaudió y gritó: "¡Bravo por Paul Morphy, el Rey del Ajedrez!"

En Paul Morphy surgió nuevamente el espíritu de La Bourdonnais, sólo que con más vigor, firmeza y orgullo. Nunca formó columnas de Peones con el propósito de asaltar una posición firme, como había enseñado Filidor. Morphy siempre luchó en el centro, con unos cuantos Peones en el frente, y si necesitaba líneas abiertas, sacrificaba incluso estos pocos puestos de avanzada. Si su

adversario hacía uso de las máximas de Filidor, las piezas de Morphy ocupaban las brechas en el grupo que se estaba formando y comenzaban un ataque que no dejaba tiempo al enemigo para un lento y metódico maniobrar. En los días buenos y en los malos, Paul Morphy luchó, amó el combate, la contienda difícil, aguda y justa, la misma que se burla de los mimados y engendra héroes.

Pero entonces comenzó la Guerra Civil en los Estados Unidos y destrozó el corazón y la mente de Morphy.

Cuando Paul Morphy, perdida toda esperanza en la Vida, renunció al Ajedrez, Caissa cayó en profundos lamentos y tristes meditaciones. A los maestros que venían a solicitarle una sonrisa los atendía distraída, como puede hacerlo una madre con sus hijos después que su favorito ha muerto. Por ello, las partidas de los maestros de ese periodo carecieron de ideas; se conocían los grandes modelos del pasado y los maestros trataban de seguirlos e igualarlos, pero no tenían éxito. Los maestros se dieron a la reflexión. Uno de ellos meditó intensamente por largo tiempo sobre Paul Morphy, y Caissa, agradecida, lo alentó; surgió así el más grande hito en la historia del Ajedrez: Wilhelm Steinitz anunció los principios de la estrategia, el resultado del pensamiento inspirado y la imaginación..

Estos principios, aunque habitan en el dominio del pensamiento, están enraizados en la Vida. Existen demasiados pensamientos que no tienen raíces y que son más relumbrantes y seductores que los pensamientos sólidos. Así que para distinguir entre los principios verdaderos y los falsos, Steinitz tuvo que escarbar muy profundo para poner al desnudo las raíces del arte de Morphy. Y cuando Steinitz, después de un duro trabajo, desmenuzó esas raíces, le dijo al mundo: Aquí está la idea del Ajedrez, que le ha dado vitalidad al juego desde su invención hace siglos. Escúchenme y no juzguen imprudentemente, porque es algo grande y me desborda.

El mundo no atendió, sino que rió burlonamente. ¿Puede este hombre de aspecto insignificante haber descubierto algo grande? Sabrá jugar Ajedrez, porque lo ha practicado. Y qué con eso. El Ajedrez es como el billar o las canicas, quien tiene mucha práctica, sobrepasa a los demás. ¿Pero puede un jugador ser profesor por motivos serios? En un aula de la Universidad no se encuentran niños jugando canicas.

Así habló el mundo y actuó en concordancia. Pero el mundo estaba equivocado por completo. El mundo pudo beneficiarse de dar una oportunidad a Steinitz. Fue un pensador digno de una cátedra en la Universidad. *No* fue un jugador, como creía el mundo; su estudioso temperamento se lo impedía; así que fue conquistado por el jugador y, al final, poco valorado por el mundo, hasta su muerte. Yo, que lo derroté, debo ayudar a que su logro, su teoría, encuentre justicia. Debo vindicar los agravios que sufrió.

La Teoría de Steinitz

La investigación de Steinitz parte del principio de que un plan debe tener una razón. Que todo debe tener una razón, una causa, es algo que la humanidad ha sabido desde hace mucho tiempo, y los grandes pensadores, como Platón, Aristóteles y Leibnitz, han escrito sobre ello. La "prima causa" de Aristóteles, llamada ahora Primera Causa, ha hecho historia. Se han escrito muchos volúmenes sobre el principio de causalidad, incluyendo uno muy célebre de Schopenhauer "Sobre la Cuádruple Raíz de la Proposición de Causa", pero en toda esta amplia literatura se encuentra muy poco o nada sobre la razón de un plan. La razón básica de un plan no es la causa de un cambio, como encender un fósforo sería la causa de una llama que no existía antes; ni es ésta una razón lógica para el conocimiento, ya que el plan no es conocimiento; ni es un motivo para la acción, ya que nuestra investigación no está relacionado con algunos planes y acciones personales, sino con nuestro deseo de saber por qué un plan tiene éxito en esta posición, pero fracasa en otra. La razón para un plan es una *raison d'etre*; una razón para una existencia, una *ratio essendi* y en un sentido muy particular. Antes de Steinitz nadie lo había reconocido.

Steinitz sintió que como un plan era una prescripción o una regla para una acción exitosa sobre el tablero, *no* podía estar basado en la razón que se le atribuía en esa época, es decir, en el genio del jugador, en la fantasía creadora de un maestro, sino en otra razón, que no reside en las personas o en la mente de los jugadores, sino en la posición sobre el tablero; además, no debe concebirse como si fuera una combinación, como la solución de la que depende una secuencia necesaria de jugadas, sino como algo completamente diferente, es decir, una *evaluación*. Steinitz percibió esto y esta conciencia lo llevó a escribir su teoría.

Puesto que la existencia de una causa es cierta *a priori*, la razón para un plan no tiene esa certeza. Si los jugadores tuvieran un intelecto suficientemente amplio, podrían pasársela sin ningún plan, confiando sólo en su poder de combinación, ya que podrían ser capaces de ver con lucidez matematica a través de la red de millones de variantes. Pero para el hombre común, este método no funcionaría. No es cierto *a priori* que deba existir otro método apropiado para una mente normal, sino que es un descubrimiento como el del dinamo.

La razón para un plan que no tiene existencia *a priori* es que dicha existencia es, simplemente, asumida; pero para asumir eso se requiere la osadía de un genio. De esta afirmación se desprenda que la posición sobre el tablero debe mostrar una señal, un momento característico, que nos dice qué plan seguir y nos releva de la necesidad de buscar a través de una inmenso número de variantes. No es suficiente, por supuesto, asumir la existencia de tales signos; deben ser

mostrados y probarse que son ciertos. Resulta evidente que tales señales serían para el el Maestro de Ajedrez que busca laboriosamente, lo mismo que la "piedra filosofal" prometía ser para los alquimistas. Estos alquimistas buscaron apasionadamente esa piedra durante siglos, fracasaron una y otra vez en hallarla y se hicieron víctimas del escarnio. Steinitz tuvo el arrojo colosal de creer en la existencia de una piedra semejante, que no estaba disponible para la ciencia sino para el Maestro de Ajedrez.

Steinitz demostró su afirmación con el análisis de un enorme número de partidas jugadas por Maestros. El trabajo analítico de Steinitz se extendió por 30 años. En *The Field, The Tribune*, su publicación *International Chess Magazine* y su libro *Modern Chess Instructor*, uno puede encontrar sus penetrantes y profundos análisis.

El mundo no comprendió todo lo que le había dado Steinitz. Incluso ni los amantes del Ajedrez lo entendieron. Sin embargo, su pensamiento fue revolucionario porque no está limitado al tablero de Ajedrez (después de todo, el juego real tiene relativa importancia), sino que se extiende al cualquier actividad que tenga una intención y un propósito. Seguramente el Ajedrez, un juego muy convencional que ha sufrido muchos cambios, hijo en gran medida de la casualidad, no es una excepción entre los mil y un juegos que han sido o pueden ser inventados. Lo que es cierto para el Ajedrez puede cumplirse, por analogía, en otros juegos. Y como éstos representan, por lo menos, un intento, una remodelación de la Vida (en forma simplificada, es cierto, pero con semejanzas en lo esencial) deben tener una analogía con ella, Cada actividad está regida por reglas y tiene un significado y un propósito (como, por ejemplo, una disputa entre personas que asumen las diferentes partes de un problema y aplican reglas lógicas en sus argumentos), cada actividad, sin excepción, debe seguir el mismo principio fundamental que Steinitz descubrió y que gobierna en el juego de Ajedrez. Y si este principio puede simplificar nuestra búsqueda de combinaciones, aunque su número sea enorme, debe tener también el poder de guiar nuestra búsqueda hacia una acción apropiada y eficiente.

Este principio fundamental y universal puede expresarse brevemente como sigue: la base para un plan magistral es siempre una evaluación.

Si se valora, se evalúa, se juzga o se estima una cosa, con ello no se pretende lograr un conocimiento exacto. Y aunque el conocimiento de la estimación, el juicio, la evaluación, no es exacto, de acuerdo con el principio de Steinitz, aún así es una guía eficiente para el Maestro. Y dicho Maestro no es una persona excepcional. Usted mismo puede ser un Maestro si lo desea. Pero incluso si un jugador no es un Maestro, puede obtener casi las mismas ventajas observando el principio. Por lo tanto, usted debe seguir con confianza sus propias evaluaciones. En una posición

dada usted evalúa que la Torre es superior a un Caballo y un Peón. ¡Créalo, actúe de acuerdo con ello, juegue a ganar!

¿Cúal es ahora la razón para mi evaluación? ¡Otra vez las evaluaciones..! Es verdad, en cada ejemplo la razón es más simple, más segura, más confiable que sus consecuencias. Pero la razón de una evaluación es siempre otra nueva evaluación. Por último, todas mis evaluaciones se originan de mis experiencias: mis primeras derrotas y victorias, que me trajeron penas y alegrías; mi primer empate, que me provocó diversos sentimientos; mi primer análisis, que fue simple y erróneo. A partir de entonces, evalué y continué evaluando; y con la práctica me volví capaz de hacer evaluaciones más sutiles. Y de este material inacabado se origina, por medio de un intento continuo y de una crítica inteligente, la serie de evaluaciones por medio de las cuales el Maestro llega a sus conclusiones.

Lo novedosas, sorprendentes y opuestas a los sentimientos de su época que debieron resultar las concepciones de Steinitz, se hace evidente cuando repasamos las partidas del gran match que le ganó a Zukertort. Zukertort se puso de parte de las combinaciones y, en ese campo, fue un descubridor, un genio creativo. Por todo ello, en la mayoría de las partidas del match, aunque no había perdido ninguna de sus facultades, fue incapaz de usarlas. Las posiciones no daban respuesta a su apasionada búsqueda de combinaciones. Parecía que Steinitz tenía la misteriosa capacidad de adivinar las combinaciones mucho antes de que ocurrieran en el tablero, de lograr a su antojo combinaciones favorables y de evitar las desfavorables De manera que Zukertort, el gran descubridor, buscó en vano; mientras Steinitz, menos diestro en las combinaciones, era capaz de descubrirlas. Zukertort no pudo comprender cómo Steinitz era capaz de prevenir las combinaciones y cómo podía ganar con ese método, ya que hasta ese momento (le parecía indiscutible a Zukertort) las partidas que se habían ganado en una forma correcta, se habían ganado por bellas combinaciones. Zukertort intentó resolver este enigma durante cuatro años, pero nunca se acercó un solo paso a su solución, y perdió la maestría que tenía. Murió relativamente joven.

De aquí que no deba maravillarnos que el mundo del Ajedrez no comprendiera a Steinitz, ni su manera de jugar, ni sus escritos que trataban sobre su "Escuela Moderna". Ni siquiera alguno de los mecenas generosos del Ajedrez, como gesto de simpatía por su genio o adivinando su grandeza, lo ayudaron jamás.

Es casi obvio que nuestra generación se está desilusionando de la naturaleza del genio. Llevamos en la sangre la idea de que una lucha que enfrenta en igualdad a los adversarios, la astucia, el engaño, la inventiva o la paradoja deciden el asunto. Por ejemplo, no aplaudimos una teoría

científica a menos que ésta cause sobresalto; no creemos en ninguna filosofía basada en el sentido común. Lo que admiramos, lo que creemos es misterioso e ininteligible. Así somos hoy en día. El poder mágico para vencer a alguien tan fuerte como la victoria sólo puede ser el espíritu, y el espíritu es creativo, deslumbrante: este sentimiento está profundamente enraizado en nosotros. Pero en realidad el espíritu, incluso aunque sea creativo, no siempre es deslumbrante, ingenioso, paradójico. Y el Ajedrez puede hacer su pequeña aportación en difundir esta verdad.

Consideremos este mismo asunto desde otro punto de vista. Por lo general, prevalece la impresión de que lo que es fuerte, debe ser también bello. A la humanidad le parece que causar una profunda impresión estética es un atributo de todo genuino poder. Que Odiseo hubiera engañado al gigante Polifemo es una prueba del poder de la mente sobre la materia. Los griegos de la época de Homero no hubieran soportado la idea de que Polifemo le había dado Jaque Mate a Odiseo y, en nuestros corazones, no creeríamos que la derrota de Odiseo fuera posible. Pero en realidad, bajo las circunstancias descritas por Homero, las probabilidades de que Polifemo ganara fácil y seguramente su partida, estarían mil a uno a su favor. El espíritu es creativo para todo, y a veces es deslumbrante, sorprendente y antitético. Pero su sabiduría es profunda y sutil, no artificial y laboriosa como la sabiduría común del hombre.

Regresemos ahora a Steinitz y demostremos los revolucionarios logros de su historia y sus escritos.

La Juventud de Steinitz

Steinitz vivió su juventud en una época en que dos grandes personalidades, Anderssen y Morphy, habían dejado una profunda impresión. En esa época, todo el mundo pensaba que la victoria en Ajedrez se obtenía únicamente con el ingenio. Con frecuencia, el mundo del Ajedrez veía que Anderssen producía una combinación inesperada, como por arte de magia, y que, igualmente, Morphy llevaba a cabo un exitoso ataque. Por ello, el mundo del Ajedrez llegó a la creencia de que esas combinaciones, esos formidables ataques, habían sido creados de la nada por repentinas e inexplicables intuiciones. También Steinitz, idebió abrigar la misma creencia durante muchos años. El estilo que empleó en su juventud así lo pone de manifiesto. Normalmente jugaba Gambitos y, a menudo, tenía que torturarse con posiciones muy malas, bajo la ilusión de que tales situaciones eran el necesario acompañamiento de un ataque y de que uno estaba obligado a atacar para esperar y tener la esperanza de una repentina e inexplicable inspiración, sin importar qué tan grande fuera el costo. Durante años, siguió jugando con este estilo, que era el mismo de sus contemporáneos.

El estilo con que Steinitz comenzó su carrera era extraño y estrecho, pero era el que predominaba en su época. Colocar el Rey propio en un lugar seguro, preparar un ataque en etapas lentas, declinar un sacrificio, eran estratagias que no se comprendían bien y que se estimaban aún menos. El juego estaba dominado completamente por el deseo febril de realizar una acometida contra el Rey hostil y, para este fin, asaltar con furia las obstrucciones, a pesar de los sacrificios requeridos. Un ejemplo entre muchos es la siguiente partida, jugada por Steinitz en 1859 contra un fuerte Maestro vienés:

Blancas: C. Hampe.
Negras: W Steinitz

1. P4R P4R
2. C3AD C3AR
3. P4A

El PR es una obstrucción y debe ser apartado del centro, de aquí que sea atacado desde el flanco.

3 ..., P4D
4. PRxP CxP

Por supuesto, hubiera sido más simple **..., PRxP**, pero la Dama debe obtener de inmediato una salida para un Jaque en 5T.

5.PxP

No **5.CxC, DxC 6.PxP**, que hubiera sido considerado "insípido"

5 ..., CxC
6. PCxC D5T+
7. R2R

Las Blancas pudieron resistir la tentación de ganar un Peón (cuestión de honor) aunque el Rey tenga que vagar.

7 ..., A5C+
8. C3A C3A
9. P4D 0-0-0
10. A2D AxC+
11. PxA

Si **RxA**, seguramente hubiera seguido **..., TxPD**).

11 ..., CxPR
12. PxC

Se reprime la idea **12.D1R**. Tal jugada hubiera sido considerada como vergonzosa.

12 ..., A4A
13. D1R D5A+
14. R1D DxP
15. T1CD DxPAR+
16. D2R TxA+

Embarras de richesse.

17. RxT T1D+
18. R1A A6T+
19. T2C D6AD
20. A3T+

La esperanza es eterna.

20 ... R1C
21. D5C D7D+
22. R1C D8D+
23. TxD TxT Mate.

En este época, Steinitz tenía 23 años y era natural, y también benéfico, que aprendiera de su medio, compartiendo sus prejuicios.

Tres años después, Steinitz está en Londres. En el torneo se encuentra con Anderssen de 44 años de edad.

Blancas: Anderssen.
Negras: W Steinitz

1. P4R P4R

2. C3AR C3AD
3. A5C

El Maestro maduro elige una apertura firme.

3 ... C3A
4. 0-0 CxP
5. P4D A2R
6. P5D

Se inicia el ataque.

6 C1C

Es mejor la contramenaza **C3D**, seguida por ..., **P5R**.

7. CxP 0-0
8. T1R C3AR
9. C3AD P3D
10. C3A P3A
11. A4T A5C
12. D2R AxC
13. PxA

¡Uno de los Reyes está expuesto!.

13 ... T1R
14. A5CR P4CD
15. AxC PxA

(Ahora también el otro)

16. PxP PxA
17. P7A D2D

Las Blancas han sido capaces de realizar una bonita y aguda combinación. Las Negras no debieron desprenderse del AD por buscar un ataque ilusorio contra el Rey, sino que debieron jugar ..., **P3TD** para amenazar ..., **P4CD**, liberando así su restringida posición.

18. PxC(D) TDxD
19. C5D R1A
20. D3R R2C

Ahora las Blancas pudieron ganar con **21.R1T**, ocupando la columna CR (todo hubiera terminado). Pero hay una pieza que se puede capturar, y no hay ninguna combinación a la vista, ¿o sí?

21. CxA T4C!

¡La hay! Las Negras amenazan ..., **T4R**.

22. C5A+ ...

¡Una mala jugada de violencia! Con **22.P4AR, R1A 23.P4A, TxP? 24.P5A** ó **23..., T4TR 24.D3AR, T6T 25.D2C** las Blancas hubieran retenido su ventaja, pero la última jugada de Steinitz excitó a su adversario.

22 TxC

Ahora no se puede capturar a la Torre debido a ..., **T4C+** seguido por ..., **D6T**.

23. D3D T(1R)4R
24. R1T T5A
25. T1C+ T4C
26. T3C D4A?

¿Por qué las Negras propusieron aquí el cambio de Damas? sólo se explica por la suposición de que no encontraron algo violento, una jugada de fuerza. Lo natural era ..., **D3A**.

27. DxD

Obviamente, ahora las Blancas llevan la mejor parte al quedar débiles todos los Peones negros. Además, Steinitz no se defendió con paciencia y no aprovechó las pequeñas oportunidades que tuvo. Las Blancas ganaron el Final con facilidad.

En Londres, Steinitz adquirió un conocimiento de las Aperturas Cerradas: la Francesa, la Siciliana, el PD, el Contragambito del Centro, etc. La escuela de Gambitos de Viena le había enseñado partidas del siguiente tipo:

Blancas: Steinitz
Negras: Green

1.	P4R	P4R
2.	P4AR	PxP
3.	C3AR	P4CR
4.	P4TR	P5C
5.	C5R	C3AR
6.	A4A	P4D
7.	PxP	A3D
8.	P4D	D2R
9.	0-0	C4T
10.	T1R	0-0
11.	C6C	D3A
12.	CxT	RxC
13.	P3A	DxP

Apenas van 13 jugadas y el Rey blanco ya se encara, protegido por un solo Peón, a un ejército completo.

14.	C2D	P6A
15.	CxP	PxC
16.	A6T+	C2C
17.	AxC+	RxA
18.	DxP	A5CR
19.	D3R	A6C

Al calor de la lucha, las Negras se olvidan por completo de su CD, con lo que ganarían a medio galope. Los ojos de los jugadores parecen fatalmente atraídos por el Rey contrario.

20.	A2R	D7T+
21.	R1A	D8T+
22.	D1C	DxD+
23.	RxD	

Las Blancas vuelven a respirar.

23	...,	AxT
24.	AxA,	A6C
25.	A8A,	C3T

¡Un error garrafal! Debió moverse el PTD. Entonces, las Blancas sólo tendrían dos Peones por la pieza.

26.	AxP	T1CD
27.	AxC	TxP
28.	A4A	

Las Negras tienen todavía una fuerte posición y debieron intentar ..., T7AD, pero dieron la partida por Tablas, presumiblemente porque hubiera resultado "insípido" continuarla. De haber elegido una apertura sólidad, Steinitz, hubiera aniquilado a este tipo de oponente. Compare con la anterior esta fina partida contra Mongredien:

Blancas: Steinitz.
Negras: Mongredien

1.	P4R	P4D
2.	PxP	DxP

Afortunadamente, las Blancas pueden atacar ahora sin exponer a su Rey.

3.	C3AD	D1D
4.	P4D	P3R
5.	C3A	C3AR
6.	A3D	A2R
7.	0-0	0-0,
8.	A3R	P3CD
9.	C5R	A2C
10.	P4A	CD2D
11.	D2R	C4D
12.	CxC	PxC
13.	T3A	P4AR
14.	T3T	P3C
15.	P4CR	

Este es un juego vigoroso y emprendedor

15	...,	PxP
16.	TxP	

También surgen combinaciones en estas posiciones.

16	**...,**	**CxC**
17.	**PAxC**	**RxT**
18.	**DxP**	**T1CR**
19.	**D5T+**	**R2C**
20.	**D6T+**	**R2A**
21.	**D7T+**	**R3R**
22.	**D3T+**	**R2A**
23.	**T1A+**	**R1R**
24.	**D6R**	**T2C**
25.	**A5C**	**D2D**
26.	**AxP+**	**TxA**
27.	**DxA+**	**R1D**
28.	**T8A+**	**D1R**

29. DxD Mate.

La Evolución de la Teoría de Steinitz

El agresivo e inventivo estilo de Steinitz, que surgió en la escuela alemana de la combinación, agradó a los aficionados ingleses, porque pudieron aprender mucho de él como, a la inversa, Steinitz aprendió del juego más sólido de ellos. En la mente de Steinitz surgió, para hacer historia, una síntesis del imaginativo y heroico temperamento para las combinaciones de Anderssen y del amor por un sistema de largo alcance de la escuela inglesa.

Me imagino que un día Steinitz reflexionó como fue que el mago Morphy derrotó al mago Anderssen. Que hubiera *un* mago, era algo natural, pero es realmente absurdo pensar que hubiera dos magos luchando entre sí. Que un mago venciera, es obvio. ¿Pero cómo podía perder un mago? Además, ¿cómo podría dejar de perder uno, cuando luchaban entre sí dos magos? Ganar y perder al mismo tiempo es una contradicción que ninguna brujería puede explicar. Por lo tanto, me imagino que Steinitz fue llevado paso a paso a creer que el Ajedrez, después de todo, debía estar sujeto a una razón propia, no afectada por la invención, la intuición, la inspiración, el genio o cualquier otra clase de brujería.

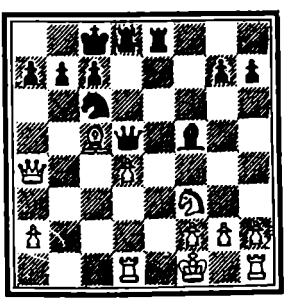
Sin embargo, por la fuerza de su significado y su poder, la razón no puede estar sujeta al simple azar. Por lo tanto, si se esforzaba continuamente en descubrir combinaciones, Steinitz no podía explicarse el éxito o el fracaso de su diligente búsqueda con el azar, la buena o la mala suerte, o algún término parecido. De aquí que sacara la conclusión de que debía existir una característica, una cualidad de la posición para que un ojo perspicaz pudiera indicar el éxito o la falla de la búsqueda antes de que fuera realmente emprendida. Y, cuando se explicaba por la razón, ¿de que podría estar hacha esta característica si no de ventajas o desventajas? Si se forzaba la victoria, el ganador tenía la razón del Ajedrez de su parte; esto parece una conclusión lógica de las premisas. La razón del Ajedrez da por lo tanto la victoria al que mantiene la ventaja. Y cuando resulta razonable, ¿qué podría ser una ventaja si no lo que llamamos generalmente mayor fuerza material, mayor movilidad, mayor efecto contra el Rey; en resumen, lo que la experiencia ajedrecística ya ha establecido y definido.

Seguramente, el corazón de Steinitz latió nervioso y con ansiedad

cuando le vino por primera vez el pensamiento de que el Maestro no buscaba combinaciones ganadoras, a menos que pudiera creer, a menos que pudiera probarse a sí mismo que tenía una ventaja. Esto significaba no hacer intentos de ganar al principio de la partida. Y como Steinitz vivía en un medio donde jugar a ganar desde el comienzo era el único camino honorable, esta idea debió tener primero una tímida recepción en su mente y después debió costarle trabajo establecerse por sí misma..

Pero un pensamiento importante no puede ser intimidado por mucho tiempo. Esto lo debió llevar al análisis de las bellas combinaciones atribuidas a alguna forma de brujería, y él, que se había convertido en un crítico, debió notar que se fundamentaban en una ventaja en movilidad y eficiencia de las piezas. De esta manera, la bella combinación que Boden realizó contra Mac Donnell en 1869, difícilmente lo sorprendió.

Bolden, en su turno



Mac Donnell

1.	**...**	**DxC**
2.	**PxD**	**A6T+**
3.	**R1C**	**T3R**
4.	**D2A**	**TxP**
5.	**AxT**	**CxA**

y pronto dieron Mate.

Steinitz, al ver la posición, seguramente hubiera asegurado la existencia de alguna conclusión forzada, porque las Negras tienen una Torre más en acción y, por lo tanto, debe existir alguna combinación ganadora para ellas y no podía esperarse ninguna de las Blancas.

Después de llegar a este punto, Steinitz no había encontrado aún un nuevo método de juego, sino que sólo aclaró algunas nociones confusas e hizo a un lado una superstición. De inmediato su pensamiento se volvió fértil cuando insistió en conocer qué podía constituir una ventaja y aventuró que la respuesta no sólo estaba en una sola ventaja importante, sino también en una multitud de ventajas insignificantes. Por ejemplo, si mi Alfil tiene cuatro casillas a donde moverse, y el Alfil enemigo sólo tiene tres, yo tengo, *ceteris paribus*, una ventaja que en realidad es pequeña, pero que, por acumulación de otras pequeñas ventajas, se puede llegar a convertirse finalmente en una gran ventaja.

La gran ventaja que surge de la acumulación se descarga en una combinación. Este hecho es apoyado por la experiencia. La razón de que esto deba ser así, no puede deducirse por mero razonamiento, pero en Ajedrez uno puede formular una ley: no hay combinaciones sin una consi-

derable ventaja, ni considerable ventaja sin combinaciones. La ventaja acumulada hace surgir una tensión y esta tensión, que se descarga sola como una corriente eléctrica, produce las condiciones para una combinación. No se puede deducir eso lógicamente, pero el hecho no es sorprendente. En la Vida, una tensión dentro de una Sociedad siempre conduce a un acto político revolucionario, una gran tensión en los sentimientos conduce a una revaluación de los valores establecidos, y no puede sorprendernos que en Ajedrez una tensión haga surgir una combinación. Pero, sea sorprendente o no, el hecho tuvo que ser descubierto y,en cuanto se hizo, aclaró las tinieblas y produjo fértiles sugerencias.

Pero si una gran ventaja es la condición necesaria y suficiente para una combinación (esa meta tan buscada pero pocas veces alcanzada) su laboriosa búsqueda puede hacerse de manera metódica, con lo que se ve facilitada. Con este método se posee una vara mágica realmente eficiente. Steinitz lo vio con claridad De ahí, su máxima: en el principio de la partida, absténgase de jugadas violentas. Busque pequeñas ventajas, acumúlelas y, sólo después de haberlo logrado, busque la combinación con todo el poder de la voluntad y el intelecto, porque debe existir, aunque esté profundamente oculta.

El mundo en que vivía y con el que vivía Steinitz no permitió que esta máxima reorganizara de inmediato su estilo, haciéndolo claro y vigoroso. Su época no comprendía, es más, ni siquiera sospechaba esta tendencia del pensamiento. Las personas con que vivía estaban deseosas de recompensar el sinsentido y el fraude, si estaban magníficamente revestidos. Pero la verdad rara vez aparece en bellos atuendos.

Otra circunstancia, una debilidad de Steinitz, obstaculizaba su estilo. Fue un terco. Naturalmente, deseaba seguir sus máximas y derrotar a quienes no las seguían; pero por eso, aunque él no lo notaba, su estilo ajedrecístico pasó a ser provocativo. Incitaba a sus antagonistas a jugar a ganar, dándoles una excusa o, al menos, un pretexto para hacerlo. Con este fin hizo las jugadas más extraordinarias e inusuales. Luego, como castigo por su ambición, los derrotaría. Como, debido a sus nuevos métodos, manifestaba sus deseos de no jugar a ganar desde el principio, estaba completamente oculto para sus oponentes, porque la experiencia les había enseñado a esperar lo contrario. Este proceso total era subconsciente para Steinitz, y no había una necesidad lógica de ponerlo en acción, pero este fue el surgimiento de la psicología de Steinitz.

Oí en Londres que un Maestro de esa ciudad, Mr. Potter, al que le gustaban las jugadas extrañas e inusuales, había influido grandemente a Steinitz. Los dos eran amigos, y en cierta forma Steinitz comenzó a copiar el estilo de Potter. Aunque quizás fuera cierto, bien puedo creer que un estilo tan extraño debió surgir casi de la ne-

cesidad en una época tan romántica, tan supersticiosa, como esa. Quizás Potter vio a través del vacío y de la presunción del estilo que entonces dominaba, y con su estilo de juego parecía decirle a sus contemporáneos: "¿Quieren derrotarme desde el mismo comienzo con la fuerza de su gran genio? ¡Miren! Hago jugadas ridículas y no pueden ganarme. Sean, se los pido, más modestos y razonables"

Cuando en 1866, Steinitz ganó un match contra Anderssen, ya se percibían en su juego los gérmenes de su teoría. Esta es una de las partidas del Match:

Blancas: Anderssen.
Negras: Steinitz.

1.	**P4R**	**P4R**
2.	**C3AR**	**C3AD**
3.	**A5C**	**C3A**
4.	**P3D**	**P3D**
5.	**AxC+**	

Aquí las Blancas abandonan sin necesidad una pequeña ventaja: la clavada de un Caballo por un Alfil móvil. Por este cambio, el AD y la TD de las Negras ganan en movilidad, obsequiando a las Negras otra pequeña ventaja.

5.	**...**	**PxA**
6.	**P3TR**	

Una pérdida de tiempo en la que se incurre para prevenir ..., **A5C**, al parecer, Anderssen consideró que los Caballos eran más fuertes que los Alfiles, evaluación para la cual no puede aducirse ninguna razón. La jugada del Peón debilita la falange del flanco Rey de las Blancas, como se explicará pronto. Quizás esta partida sea el suceso histórico que hizo que Steinitz concibiera la teoría de la falange.

6.		**P3CR**

Preparación para un asalto por medio de un grupo de Peones, según enseñaba Filidor. Para este propósito, es esencial mantener varias obstrucciones en el centro. El Alfil estará bien situado en 2CR, pues ayudará al centro desde allí.

7.	**C3A**	**A2C**
8.	**0-0**	**0-0**
9.	**A5C**	**P3TR**
10.	**A3R**	**P4AD**

Para prevenir P4D, que abriría el centro y daría a las Blancas una oportunidad de lucha.

11.	**TD1C**	

Las Blancas no tienen ninguna ventaja en parte alguna del tablero; sin embargo, se deciden por un ataque. Era el estilo de la época. Anderssen debió tratar de anticiparse al ataque de las Negras y construir una posición firme. Retirar el algo expuesto Caballo de 3A a 2TR y, quizás, a 1AR, esperando los acontecimientos. De otra forma, su juego era en el centro, digamos con **C3R, P3AD** y, luego de las preparaciones, **P4D,** no con la intención de atacar, sino con la de ganar alguna movilidad. Las Negras se desentienden del ataque de las Blancas y siguen con sus asuntos.

11.	**...**	**C1R**
12.	**P4CD**	**PxP**
13.	**TxP**	**P4AD**
14.	**T4TD**	**...**

Las Blancas están hipnotizadas por la idea del ataque y eligen un objetivo al azar, el PTD. Por supuesto, **T1C** era, a pesar de todo, superior

14. ... A2D
15. T3T P4AR

Marcha la falange.

16. D1C R1T
17. D7C P4TD

El ataque es fácilmente detenido.

18. T1C P5T

No hay más objetivos a la vista. Las tropas blancas están completamente desordenadas.

19. D5D D1A
20. T6C T2T

Ahora las Negras empiezan seriamente el ataque. Amenazan **PxP** seguido de ..., **AxP**

21. R2T P5A
22. A2D P4C
23. D4A D1D
24. T1C C3A
25. R1C C2T

Habiendo protegido al PC, la falange puede ponerse nuevamente en movimiento.

26. R1A P4T
27. C1C P5C
28. PxP PxP
29. P3A D5T
30. C1D C4C

Las piezas se colocan amenazadoras detrás de la falange. Pronto se abrirán las líneas, lo que permitirá a las piezas mayores aproximarse al Rey blanco.

31. A1R D7T
32. P4D ...

¡Desesperación! La Torre de 3T debió haber sido enviada a la lucha, incluso a expensas de un importante Peón. Pero es demasiado tarde. Las Negras no se desanimarán por una pequeñez como ésta.

32. ... PxP
33. PxP C6T
34. A2A CxC

Las Negras han ganado una pieza.

35. PxP D6T+
36. R1R CxP+
37. TxC DxT

y las Negras ganaron fácilmente.

Las Ventajas Duraderas

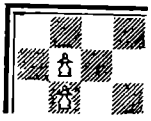
En la partida anterior, se reconoce un cambio en el estilo de Steinitz hacia el de Filidor y lejos del de La Bourdonnais. La teoría de Steinitz se acerca a la de Filidor cuando examinamos las pequeñas ventajas *duraderas*.

Las pequeñas ventajas que surgen de la posición superior de las piezas son difíciles de mantener. A menudo, la desventaja de la falta de movilidad o de una posición expuesta se repara en *una* jugada. Las pequeñas desventajas que atañen a la posición de los Peones son, sin embargo, difíciles de reparar y tienen una tendencia a permanecer. De manera clara, los Peones que tienen que permanecer bajo el apoyo de las piezas son menos deseables que aquellos que sólo necesitan la ayuda de otros Peones, y los Peones móviles pueden luchar mejor que los Peones bloqueados. Ahora consideremos dos Peones vecinos. La posición más fuerte, de

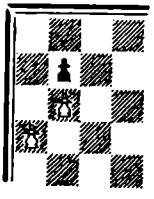
acuerdo con lo anterior, es la *falange*.



La posición más débil es la del Peón *doblado*:

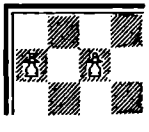


Un valor medio es el Peón *retrasado*:



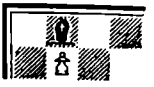
Aquí el Peón blanco de la izquierda está retrasado, el otro está bloqueado. El peón retrasado sólo puede si una pieza lo apoya, o con un sacrificio.

Otro valor medio es el de los dos Peones *aislados*:



Los dos Peones están distanciados uno del otro y, si son atacados por piezas, sólo pueden salvarse con la ayuda de otras piezas o moviéndose.

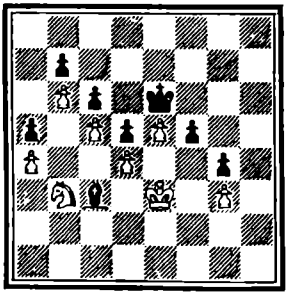
Particularmente débil es el Peón *aislado y bloqueado.*



Delante del Peón aislado se encuentra una pieza hostil, que lo priva de su movilidad.

Steinitz añadió a las reglas de Filidor: una falange debe avanzar de tal manera que vuelva a tomar la forma de falange, hasta que su avance no sea necesario.

Y este corolario al plan de La Bourdonnais: la casilla frente a un Peón hostil retrasado, el "hueco", es la más apropiada para colocar un puesto avanzado, porque desde allí un oficial puede obstruir y acosar más efectivamente al enemigo, mientras que, al mismo tiempo, está a salvo del ataque de los Peones.



Zukertort, en su turno

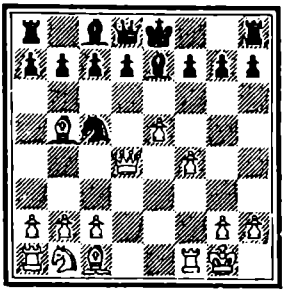
Las Negras tienen un Peón retrasado en 4AR. Las Blancas tienen un Peón pasado que ata al Rey Negro. Estas ventajas son suficientes para producir una combinación ganadora.

1.	**C1A**	**A5C**
2.	**C3D**	**A6A**
3.	**C4A+**	**R2R**
4.	**CxP+**	

y ganan por medio de sus Peones.

Si las Negras hubieran jugado **3..., R2D**, las Blancas ganarían igual con **4.P6R+, R2R 5.CxP+, PxC 6.P6A.**

Steinitz, en su turno



Bird

Aquí, el mismo Steinitz viola su teoría. La posición anterior surgió en una partida informal jugada en 1886, en el Simpson's Divan de Londres. Las Negras están restringidas y deben enrocar, además de avanzar pronto **..., P4D** para liberar sus piezas. Luego de **1..., 0-0 2.P4CD, C3R 3.D4R** las Negras tenían **..., P4AR**. En vez de **1..., 0-0**, jugada defensiva, Steinitz jugó **1..., P3CD**, que tiene una intención agresiva aunque no se puede detectar ninguna ventaja de las Negras. Por lo tanto, éstas son justamente castigadas.

1.	**...**	**P3CD**
2.	**P5A**	**C6C**
3.	**D4R**	**CxT**
4.	**P6A**	**A4A+**
5.	**R1T**	**T1CD**
6.	**P6R**	

y las Negras no tienen defensa eficiente.

Máximas de Steinitz para el Juego Práctico

Steinitz, poseído por las ideas anteriores, hacía lo posible para transformar las pequeñas ventajas, que desaparecían rápidamente, en pequeñas ventajas que perduraran, y después acumularlas. Esas ventajas duraderas eran, para Steinitz, el aislamiento de un Peón hostil; una mayoría de Peones en el flanco de la Dama, lejos del Rey hostil; el debilitamiento de la falange de Peones enemigos, en especial los que estaban cerca del Rey hostil; un puesto avanzado seguro; la dominación de líneas, columnas o diagonales abiertas. Para este fin, cultivó el juego en el centro, el juego con las Piezas y los Peones, dejando, por lo menos al comienzo, al Rey fuera de los cálculos. Así se aproximó a Morphy y a La Bourdonnais. Cultivó también el asalto por medio de una cadena de Peones en el flanco Dama, lo que tenía la intención de restringir al oponente y amenazarlo. Así fue más allá de Fili-

dor, quien dirigía este tipo de ataques principalmente contra el Rey.

En la defensa, por el contrario, Steinitz evitaba cuidadosamente que se crearan debilidades duraderas del tipo anterior, a menos que estuviera forzado a hacerlo por la presión del oponente.

Ejemplos de su Juego

Blancas: Steinitz
Negras: Sellman
(Jugada en 1885, en Baltimore).

1.	P4R	P3R
2.	P4D	P4D
3.	C3AD	C3AR
4.	P5R	CR2D
5.	P4A	P4AD
6.	PxP	AxP
7.	C3A	P3TD
8.	A3D	C3AD
9.	D2R	C5C
10.	A2D	P4CD
11.	C1D	CxA+
12.	PxC	D3C
13.	P4CD	

para ganar espacio en el flanco de la Dama y despejar la diagonal sostenida por el Alfil y la Dama de las Negras. Es de destacar también que el punto 5AD se ha vuelto bastante fuerte, mientras que 4AD está todavía custodiado por el Peón Dama contra una entrada de las piezas hostiles.

13.	...	A2R
14.	P3TD	P4AR

Esto bloquea los Peones del flanco Rey, pero, así, las Negras se privan de una oportunidad: abrir líneas en ese flanco con ..., P3AR.

15.	T1AD	A2C
16.	A3R	D1D
17.	C4D	C1A
18.	0-0	P4TR

Con esto, las Negras desarrollan su TR y previenen P4CR, lo que hubiera puesto el flanco Rey en movimiento. Pero ése no es el plan de las Blancas. Ellas desean efectuar una penetración en el flanco Dama, donde cuentan con todas las de ganar.

19.	C3A	...

Este Caballo realiza cinco jugadas para ocupar un punto fuerte. Mucho pudo haber pasado en cinco jugadas. Es mucho tiempo.

19.	...	R2A
20.	C1C	P3C
21.	C2D	C2D
22.	C3C	TD1A
23.	C5T	

¡Por fin!

23.	...	A1T
24.	TxT	DxT
25.	T1AD	D1CD
26.	D2AD	A1D
27.	C(5T)6A	D2C
28.	CxA	TxC
29.	D7A	...

Todas las casillas Negras del flanco Dama están dominadas por las Blancas.

29.	...	D1C
30.	A2A	...

Y también en el flanco Rey las Negras tienen puntos muy débiles en las casillas Negras.

30.	...	D3C
31.	C3A	DxD

32. TxD R1R
33. C5C C1A
34. A5A C2D
35. A6D

Las pocas jugadas que las Negras tienen a su disposición significan pérdida de material importante y como no tienen contraataque, se rinden.

Blancas: Zukertort
Negras: Steinitz
(Decimotercera partida del match)

1. P4D P4D
2. P4AD P3R
3. C3AD C3AR
4. A4A P4AD
5. P3R PAxP
6. PRxP PxP

Las Blancas tienen un Peón aislado, pero un juego más libre.

7. AxP C3AD
8. C3A A2R
9. 0-0 0-0
10. T1R A2D
11. D2R D4T
12. C5CD P3TD
13. A7A P3CD
14. C3A TR1A
15. A4A P4CD

La Dama negra ha detenido el ataque, y ahora las Negras asumen la agresión por medio del avance de los Peones del flanco Dama, con la idea de ganar espacio para sus piezas.

16. A3C D3C
17. TR1D CD4T

Debe establecerse un puesto de avanzada en 5AD.

18. A2A C5A
19. A3D C3D

No está claro por qué se retira el puesto de avanzada. El Caballo toma una posición de espera mientras mantiene su vista en dos puntos fuertes, 5AD y 4AR.

20. C5R A1R
21. A5CR D1D
22. D3A T2T
23. D3T P3TR
24. A3R T2A

Las Negras están bien desarrolladas, tienen superioridad en el centro y se mantienen agresivas en el flanco Dama.

25. P5D

Para desprenderse del Peón aislado. Las Negras dan un Peón lateral por el Peón central, con lo que ganan más superioridad en el centro.

25. ... P5C
26. C2R CxP
27. AxP T1T
28. A3D A3A
29. A4D C4C
30. C3AR CxA
31. CxC T4T

El PTD está desamparado, el Caballo blanco de 4D está clavado, las piezas negras disfrutan de mucho espacio: el resultado del ataque de los Peones negros del flanco Dama ha sido excelente.

32. D3A A5T
33. T1R C2R
34. D4R P3C
35. P3CD A1R
36. A4A C4A

El Caballo blanco no puede ser defendido. Si **37.TD1D, T2D.**

37. CxP

un sacrificio desesperado.

37. ... PxC
38. AxP+ R2C
39. TD1D D2R

Con esto las Negras pierden un tiempo, que es muy importante para la defensa. Debieron atacar de inmediato la Dama con **39..., D1T.** Si **40.DxPC, C5T** y las Negras, que tienen un firme sostén en el PTD, podrían asumir la ofensiva contra el Rey. Esa hubiera sido la conclusión lógica, pero Steinitz falló aquí y de nuevo falló más tarde, cuando la Dama en 2R se puso bajo el fuego de la Torre blanca, perdiendo la partida. Resulta inútil dar las jugadas restantes; no nos dirían nada, mientras que hasta el presente se ha destacado bien la idea de un ataque en el flanco por medio del avance de Peones.

Blancas: Steinitz
Negras: Zukertort
(Sexta partida del match).

1. P4R P4R
2. C3AR C3AD
3. A5C C3A
4. 0-0 CxP
5. T1R C3D
6. CxP CxC
7. TxC+ A2R
8. C3A 0-0
9. A3D A3A

Aquí, una posibilidad era **9 ..., C1R,** porque **10. D5T** podía enfrentarse con **..., P3CR 11.D6T, C2C;** y **10.C5D** con **..., A4A.** Al final, las Negras obtendrían desarrollo avanzando el PD.

10. T3R P3CR

Steinitz declaró (en sus notas a la partida) que la jugada de las Negras era un desafío, una provocación a su teoría (no mover los Peones del flanco Rey cuando están bajo ataque, a menos que no exista otra alternativa). Bueno, aquí **..., T1R** era una alternativa, por medio de la cual se paraba la amenaza de las Blancas **11.AxP+, RxA 12.D5T+, R1C 13.T3T**

11. P3CD T1R
12. D3A A4C

Las Negras no deben abandonar la importante diagonal, pero creen que hallaron un ataque que presiona al PD blanco.

13. TxT+

¿Era forzado este cambio? Si las Blancas hubieran jugado **13.A3C,** ocupando la diagonal que va hasta 8TR y con el Caballo amenazando entrar vía 5D ó 4R hacia el "hueco" en 6A, ¿no hubieran tenido suficiente compensación por la calidad? Una cuestión de evaluación, por supuesto. Pero me parece que al hacer la pregunta, hay que responderla. Demos un ejemplo: **13 ..., AxT 14.PAxA** (ahora se amenaza C5D) **14..., P3AD 15. T1AR** (lo que amenaza C4R) **15 ..., D2R 16.A3T** y ganan. Pero supongamos que Steinitz y Zukertort hayan visto una jugada oculta que paraba este terrible ataque, ¿por qué no mencionó esta posibilidad en sus notas, como lo hicieron otros críticos de este match? Parece que a menudo las notas sobre partida son escritas con una negligencia tal, que a veces es completamente inmoral. Steinitz, podemos estar completamente se-

guros, debió estar excesivamente excitado y fatigado cuando escribió sus notas, y no consideró el asunto. De lo contrario, lo hubiera investigado por completo.

13. ... CxT
14. A2C P3AD!

Una excelente jugada, que Schallop, en su libro sobre el match, critica injustamente. De acuerdo con Bachmann, Schallop dice esto de la jugada 14 de las Blancas: "Con esto, las Blancas abandonan su PD. Al capturarlo, las Negras se hubieran expuesto a un fuerte ataque, pero al final hubieran *sostenido su superioridad"* Esta es su demostración: **14 ..., AxP 15.C4R, A4C 16.CxA, DxC 17.T1R, C2C 18.T7R** (la Torre está expuesta aquí; quizás el análisis debió seguir con **18.A6A y 19.T7R**) **18 ..., P3AD**. Sin embargo, este "análisis" es intencionado, terrible. ¿Qué pasa si **16.A4A**? Después de **16 ..., P4D 17.CxA, DxC 18.AxP** las Negras pueden rendirse. Steinitz indica otro ataque que comienza con **15.A4A**, que también gana. De forma tan negligente hizo Schallop, un alumno de Anderssen, su reportaje de un match por un Campeonato Mundial, del que aspiraba a ser el historiador y en el que uno de los contendientes era Zukertort, otro alumno de Anderssen. Y nadie ha llamado hasta ahora la atención sobre este escándalo.

15. C4R A2R

Las Negras han fortalecido su posición al pasar a la defensiva.

16. D3R ...

para forzar ..., **P3A** y enviar eficientemente el PTR contra el PCR.

16. ... P4D
17. D4D P3A
18. C3C A3R
19. T1R C2C
20. P4TR D2D
21. P5T A2A
22. PxP AxP!

Si .., **PxP 23.D4T** con fuerza. Las Negras se defienden con cuidado.

23. D3R R2A
24. D4A T1R
25. T3R

Desde la decimocuarta jugada hasta este momento, las Negras han jugado muy buen Ajedrez a la defensiva. Ahora las Blancas no tienen amenazas inmediatas y las Negras, para darle un rumbo a su juego, tienen que seguir su propia iniciativa: tienen que crear un plan. Pero eso es lo que Zukertort no comprende. Steinitz, su contrincante, había creado el armamento intelectual necesario para la planeación, pero Zukertort no comprendía a su antagonista y estaba perdido por completo cuando se enfrentaba a esa tarea. Su plan correcto era mantener su atención en el aseguramiento de sus puntos débiles 4AR, 4AD y 3AR; y trabajar consciente y enérgicamente hacia las Tablas, cambiando las piezas peligrosas. Su iniciativa residía en construir una falange con ..., **P4AD**, para utilizarla, si era necesario, como un bloqueo del Alfil.

Este plan era difícil de ejecutar, pero Zukertort no trató siquiera de concebir éste o ningún otro plan y fracasó, y estaba condenado a seguir

fracasando porque la teoría de Steinitz no llevaba ningún mensaje para él.

25. ... C3R?

Deja desprotegidos los puntos 5AR y 5TR.

26. D4C C1A
27. C5A A4A
28. C6T+ R2C

y luego de unas cuantas repeticiones de jugadas con las que Steinitz deseaba ganar tiempo para deliberar:

35. AxA ...

con esta combinación Steinitz gana un Peón:

35. ... DxD
36. CxD TxT
37. PAxT RxC
38. CxP

y Steinitz ganó el Final con su Peón de más. Para nuestro propósito, no interesa el Final, por eso concluimos en este punto.

Blancas: Zukertort
Negras: Steinitz
(Séptima partida del match).

1. P4D P4D
2. P4AD P3R
3. C3AD C3AR
4. P3R P4A
5. C3A C3A
6. P3TD PDxP
7. AxP PxP
8. PxP A2R
9. 0-0 0-0
10. A3R A2D
11. D3D

La Dama está mejor colocada en la columna del Rey, pero las Blancas desean ejerecer presión sobre el PTR de las Negras.

11. ... TD1A
12. TD1A D4T
13. A2T TR1D
14. TR1R

La TR parece mejor colocada en 1D. Sin embargo, para la comprensión del juego de Steinitz y Zukertort, esto es de poca importancia.

14. ... A1R
15. A1C P3CR

Zukertort ha forzado una debilidad en el flanco Rey de las Negras, pero, como lo indican sus jugadas siguientes, no comprende el significado real de eso.

16. D2R A1A
17. TR1D A2C

Las Negras custodian de inmediato sus puntos débiles.

18. A2T C2R
19. D2D ...

Aquí la Dama, al alcance de la TR negra, está colocada menos favorablemente que antes. Zukertort pierde el hilo. Amenaza una broma, C5D, pero esta amenaza tiene fuerza por un instante.

19. ... D3T
20. A5C C4A

Una posición difícil. Las Blancas deben defenderse ahora con **21.D1R**, para intentar **P5D**. Pero Zukertort, que no comprende la teoría de las pequeñas ventajas, se impacienta y utiliza tácticas violentas.

21. P4CR

Ahora las Blancas han debilitado, por su propia voluntad, la casilla 3AR, y todo su flanco Rey. Las Negras

replican abriendo de inmediato líneas para el ataque.

21. ... CxPD
22. CxC P4R
23. C5D TxT
24. DxT PxC
25. TxP CxC
26. TxC TxT
27. AxT D7R

Las Negras atacan a los dos PC simultáneamente, y con ello demuestran la falacia del casiataque de las Blancas.

28. P3TR P3TR

Aquí Steinitz no hace lo mejor. El no jugaba los Finales muy bien. Primero, porque no tenía necesidad de este un tanto pedante y mecánico arte (ganaba sin necesidad de él); segundo, porque su rica imaginación no se preocupaba de simples cálculos. La continuación correcta era **28 ..., AxP 29.D5A, D8D+ 30.R2T, A4R+ 31.R2C, DxA+ 32.DxD, A3A** y ganan metódicamente por medio de su Peón de más.

29. A4A ...

Zukertort no se da cuenta de su buena suerte. Debió haber jugado **A3R,** con lo que atacaba el punto 6TR, al PTD y aseguraba al Rey.

29. ... D6A
30. D3R D8D+
31. R2T A3AD
32. A7R A4R+
33. P4A AxP+

Hubiera ganado más rápido con **..., P4CR.**

34. DxA D8T+
35. R3C D8C+

Abandonan.

Blancas: Zukertort
Negras: Steinitz
(Novena partida del match)

1. P4D P4D
2. P4AD P3R
3. C3AD C3AR
4. C3A PxP
5. P3R P4A
6. AxP PxP
7. PxP A2R
8. 0-0 0-0

Hasta ahora las Blancas se han desarrollado. Zukertort trata esta parte del juego en forma magistral. Steinitz no busca el mero desarrollo. Incluso en esta temprana etapa de la partida, sigue un plan: desea aislar el PD para tener un objetivo a mano. Tal estrategia tiene sus desventajas, porque permite al oponente obtener un desarrollo libre. Quizá se pueda decir que, en la Apertura, el plan debería ser el rápido desarrollo y nada más. Cuando mucho, muy poco más.

9. D2R

Zukertort busca combinaciones. Debió concebir un plan (digamos **9.A5CR,** ganando fuerza en la columna AD y tratando de acumular presión sobre el PTR negro) y modificar su plan mientras se ve que las Negras han concebido uno propio. Pero la acumulación de pequeñas ventajas no era el estilo de Zukertort.

9. ... CD2D
10. A3C C3C
11. A4AR CD4D
12. A3C ...

Es difícil ver algún propósito, una secuencia lógica en las jugadas de

Zukertort. El sólo coloca sus piezas en casillas donde disfruten de movilidad y espera complicaciones en las que pueda ejercitar su talento para la combinación.

12. ... D4T
13. TD1A A2D
14. C5R TR1D

Las Negras han completado su desarrollo y apuntan al PD, mientras que las Blancas no tienen objetivos.

15. D3A A1R
16. TR1R TD1A
17. A4TR

Por fin el asomo de un plan. Con **AxCR** las Blancas desean sacar al CD de su posición dominante. Esta jugada es práctica.

17. ... CxC
18. PxC D2A
19. D3D

Esto es flotar, no nadar. La jugada natural, ahora que el AD ha hecho su trabajo, era **19.A3C, A3D 20.P4AD**. Permítase luchar al PD.

19. ... C4D
20. AxA DxA
21. AxC ...

dando un Alfil móvil por un Caballo que no quería escapar al cambio.

21. ... TxA
22. P4AD

Ahora hay poco propósito en esto, ya que los Peones no tienen piezas menores que molestar.

22. ... TR1D
23. T3R

Pero las Blancas deseaban hacer una combinación contra el Rey. Ellas no tienen suficiente fuerza material para atacar esa fortaleza. Debieron jugar TR1D y, simplemente, defender su falange.

23. ... D3D
24. T1D P3A
25. T3T P3TR
26. C4C D5A

Las Negras quieren evitar sacrificios que las podrían llevar a cambiar el curso lógico de la partida.

27. C3R

El ataque ha fracasado. El contraataque comienza, debido a que la TR blanca está mal colocada.

27. A5T

Para sacar a la Torre de la primera línea.

28. T3A D3D
29. T2D A3A
30. T3C P4A

Las tropas blancas están en desorden y debieron huir, por ejemplo, con **C1D.** Pero Zukertort busca combinaciones.

31. T6C A5R
32. D3C ...

Amenazando P5A.

32. ... R2T!

¡Esta bien! ¡Haz ahora una combinación!

33. P5A TxP
34. TxPR T8A+
35. C1D D5A
36. D2C T8C
37. D3A T1AD
38. TxA DxA

Abandonan.

De haber tenido Zukertort un plan en mente, hubiera sido un contrincante para Steinitz, tal vez hasta su igual. Compárese la partida siguiente con las anteriores. Cada jugada de

Zukertort apunta hacia una vigorosa cooperación entre las piezas, unidas para atacar al Rey (primero contra su posición inicial y luego contra el Rey enrocado). La poderosa concentración de piezas contra el Rey es el viejo plan italiano. Zukertort lo encontró ya confeccionado, pero en su ejecución fue un gran Maestro. Sin embargo, Steinitz descubría planes seguros y exitosos *sobre el tablero.*

Blancas: Zukertort
Negras: Steinitz
(Cuarta partida del match).

1.	P4D	P4D
2.	P4AD	P3AD
3.	C3AD	C3AR
4.	P3R	A4A
5.	PxP	PxP

En sus notas, Steinitz indica **5 ..., CxP** como la jugada más fuerte.

6.	D3C	A1A

Hoy en día, esta variante se combina con el ofrecimiento de un Peón: **6 ..., D3C 7.CxP, CxC 8.DxC, P3R**. Sin embargo, las Negras difícilmente obtienen un ataque suficiente.

7.	C3A	C3A
8.	C5R	P3R
9.	A5C	D2A
10.	A2D	A3D
11.	P4A	0-0
12.	T1AD	

La presión sobre el CD negro es fuerte. Ahora la amenaza es **13.AxC, PxA 14.C5C, D1C 15.CxA, DxC 16.A4C.**

12.	...	AxC

afloja la presión, pero abre una línea para la Torre blanca.

13.	PAxA	C1R
14.	0-0	P3A
15.	A3D!	...

Previene **..., PxP**, ya que **AxP+** podría ser la respuesta.

15.	...	T2A
16.	D2A	...

Esto debilita el flanco del Rey. Si **16..., P3CR 17.AxP. Si 16..., P3TR 17.A6C.**

16.		P4A

Ahora las Blancas preparan la apertura de la columna A con **P4CR**, y lo hacen cabalmente. Este tipo de juego es directo y fuerte.

17.	C2R	A2D
18.	T2A	TD1A
19.	A3A	D3C
20.	D2D	C2R
21.	TD1A	A4C
22.	A1C	D3T
23.	P4CR	P3CR
24.	P3TR	T2AD
25.	T1R	C2C
26.	C4A	C1A
27.	PxP	PCxP

Si **27 ..., CxP 28.P4R, PxP 29.AxP** y el PD avanza para debilitar la posición del Caballo obstructor Entonces la decisión vendría en el centro. Ahora recae en la columna CR.

28.	T2C	R1T
29.	R2T	D3A
30.	T(1R)1C	C2R
31.	D2AR	D1R

Un error garrafal, pero la posición Negra, debilitada en todas las casillas negras y destruida en la columna CR, era insostenible.

32. TxC Abandonan.

Así, un plan inteligente nos convierte en héroes, y la ausencia de plan, en cobardes y estúpidos.

Steinitz Lleva su Teoría más allá de las Necesidades del Ajedrez Práctico y entra en el Dominio de la Ciencia y la Filosofía

Las máximas prácticas de Steinitz: la acumulación de pequeñas ventajas, la transformación de las mismas en ventajas duraderas, sus enseñanzas concernientes a los Peones y puntos débiles, sus consejos referentes al ataque y la defensa; en resumen, todo lo que ha sido tratado hasta aquí, constituye un sistema de pensamiento suficiente para explicar su juego y engendrar Maestros del juego. Pero Steinitz fue mucho más allá. El era un pensador profundo, tenía pasión por el pensamiento, sintió y vió su poder y no estaba dispuesto a detenerse en máximas de simple valor práctico.

Por lo tanto, él atacaba problemas que sobrepasaban en mucho, en importancia y profundidad, las tareas del Maestro confinado a su juego. ¿Por qué motivo? Parece que hay en el hombre un misterioso poder de anticiparse a las necesidades del futuro y de sacrificarse por ellas. En el mundo animal vemos este poder en acción; en él, la regla común es el sacrificio en aras del futuro. Podemos suponer que en la vida del pensador, no es diferente el curso de la Naturaleza. Steinitz no obtuvo sino enormes desilusiones de sus profundas investigaciones. Nadie entendió, ni siquiera sus máximas prácticas, mucho menos sus investigaciones más extensas. El, simplemente, siguió su conciencia, que le ordenaba continuar. Así, habló del "equilibrio de la posición" Una magnífica concepción, pero de ningún uso en el Ajedrez. En nuestro juego, por noble y humano que sea, no existe un verdadero y genuino balance. No fue hecho para eso. Un verdadero balance existe en el infinito dominio de la Vida y tiene su existencia lógica en la filosofía, pero no se debe exigir en el Ajedrez, que, después de todo, es finito y, por lo tanto, muy limitado.

Para las necesidades prácticas del Ajedrez, el concepto "compensación" es suficiente. Si las ventajas que conserva mi oponente están compensadas por mis ventajas, la posición está equilibrada. Entonces, no debe intentarse ningún ataque cuyo propósito sea ganar, arguye Steinitz. La idea de equilibrio es suficiente para convencernos de que *las posiciones equilibradas, con el mejor juego de cada una de las partes, deben llevar nuevamente a posiciones equilibradas* Sólo después de que ha sido alterado el equilibrio de las posiciones, de tal forma que un jugador mantiene una ventaja no compensada, puede éste atacar con la intención de ganar. Y aquí Steinitz se eleva a sí mismo al nivel de un genuino filósofo, al demandar que el jugador *debe* atacar con la intención de ganar o, de otra forma, sería

castigado, viéndose privado de su ventaja.

Este "debe" exige una autoridad ética. Seguirlo es difícil y cansado. No seguirlo..., bueno, quien lo sigue puede convertirse en un artista, quien no lo sigue, nunca lo hará. Quien lo obedece, puede fallar a menudo y perder; quien no lo obedece puede ganar a menudo debido a los errores de su oponente, sin correr ningún riesgo. Por todo esto, sólo puede llegar a ser un artista quien obedece este mandato. Un artista es alguien a quien se observa con gusto y atención y sin excusas; un hombre con personalidad, que puede moldear materiales plásticos de varias maneras, de modo que expresen verdades esenciales y realidades, trayendo la alegría y lo edificante a una multitud. ¿Podrá convertirse usted en un artista? Entonces, debe seguir la orden ética de su lucha, en Ajedrez o donde sea (en la escuela, en el jardín, en la discusión, en las negociaciones, o donde quiera que batalle). Esta es una ley fundamental en el mundo, y Steinitz la sintió. Y en una forma misteriosa comprendió que también funcionaba en el tablero de Ajedrez.

Principio del Ataque

En Ajedrez, el mandamiento ético significa: "Busque la combinación que demuestra su ventaja. Crea en la existencia de esa combinación y trate de descubrirla. Y si ha buscado en vano cien veces, continúe. Tal vez la ventaja que cree tener sea sólo una ilusión; su evaluación puede ser falsa. Pruébela y mejórela. Pero antes que nada, búsquela con dedicación; trabaje, porque este trabajo será recompensado"

Steinitz deseaba ayudar al buscador. Ordena el ataque, pero también aconseja cómo puede llevarse a cabo con éxito. Se pregunta qué dirección debe seguir el ataque y se contesta: el objetivo del ataque debe ser una *debilidad* en la posición hostil. Por lo tanto, compara la posición de su oponente con una cadena de varios eslabones, y al atacante con alguien que desea romper la cadena. Steinitz le aconseja buscar el punto donde la unión es más débil y ejercitar allí sus músculos. Por supuesto, si la cadena ofrece la misma resistencia en cada eslabón, no se puede ver un motivo seleccionando al azar uno de esos puntos; pero los eslabones de una cadena nunca son igual de fuertes y el Maestro escoge después de una consciente consideración, el punto de menor resistencia como objetivo de sus esfuerzos.

No es necesario seguir exactamente esta regla (desde un punto de vista práctico, no se recibe un castigo por eso; y no por tratar de seguir la regla se podrá ser mejor, en lo que se refiere a ganar juegos de Ajedrez. Este es demasiado limitado para esta regla, que se basa en la vieja y celebrada idea de la *"linea minoris resistentiae"*. El golpe del relámpago, el tren atraído por la locomotora y un ejército derrotado persiguen de la misma manera la línea de menor

resistencia. En el tablero de Ajedrez, no hay líneas, sólo puntos. De aquí que Steinitz hable de puntos débiles. La más exitosa, la más efectiva combinación, así como el más amplio y profundo plan de ataque (además de su idea) avanzan, como si fuera un milagro, en la dirección de los puntos débiles, porque la misma razón que gobierna el mundo, gobierna también el tablero de Ajedrez.

Ejemplos del Principio del Ataque

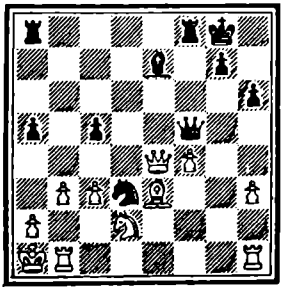
Las partidas más breves, que han terminado con repentinos y sorprendentes ataques, de las que se pueden encontrar inumerables ejemplos, generalmente terminan con ataques sobre el PAR, el punto más débil en la posición inicial. Para dar un ejemplo entre muchos:

Blancas: Capitán Mac Kenzie.
Negras: Aficionado.

1. P4R, P4R 2.A4A, C3AR 3.P4D, P3A 4.PxP, CxP 5.C2R, CxP 6.0-0, CxD 7.AxP+, R2R 8.A5C Mate.

Igual que en las cortas, en las partidas más largas los puntos 2AR y 7AR han sido el objetivo de las combinaciones, por lo menos en las etapas iniciales de la contienda. A juzgar por estos ejemplos, los puntos débiles de la posición inicial parecen atraer a la combinación. Y en el curso posterior de un juego largo, se puede percibir el mismo hecho en cuanto se ve a la luz de la teoría de Steinitz; es decir: atacar los puntos más débiles en el campo enemigo.

1 *Marshall, en su turno*



Blancas: Salwe

1.- Las Negras tienen un Peón menos, pero poseen un fuerte puesto de avanzada en 6D y las líneas para sus piezas están abiertas. Tienen la ventaja. Una debilidad obvia es la posición del Rey blanco, que se encuentra inmóvil, custodiado en la diagonal por un solo Peón débil e indefenso y de frente, por un Peón fácilmente atacable con ..., **P5T.** Marshall busca la combinación dirigida contra estas debilidades y la encuentra:

1. ... A3A
2. D4A+ R1T
3. C4R TD1R

La Torre desea dominar la séptima línea.

4. CxA ...

No **C6D?, D3R!**

4. ... TxC
5. A1A T(3)3R
6. A3T ...

Un poco mejor era **5.T1D, C8R 6.P4TD, T7R 7.T2C**, pero las Negras dominan la séptima línea y la posición Blanca queda muy débil.

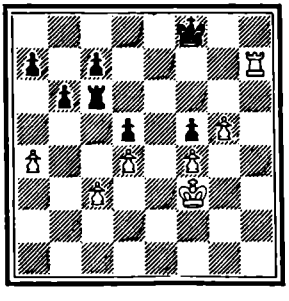
6. ... T7R
7. T1D C8R
8. AxP

¡Desesperación sorpresiva!

8. ... C7A+
9. R2C C5R+

y Mate en pocas jugadas.

2 *Dr. Tartakower*



Capablanca, en su turno

2.- Las Blancas tienen un Peón pasado protegido y su Torre corta al Rey negro, de aquí que deban atacar. Las debilidades hostiles son el Rey en la banda y el PAR negro. ¿Pero cómo llegar hasta ellos? Las mismas Blancas se sienten angustiadas. ¡No importa, busque! Capablanca desarrolla la siguiente combinación:

1. R3C TxP+
2. R4T T6A

Las Negras pudieron hacerlo mejor con **2 ..., T8AD**, pero también entonces caería el PAR: **3.T7D, T8T+ 4.R3C, P3A 5.T6D.**

3. P6C TxP+
4. R5C T5R
5. R6A ...

Esta marcha del Rey ha costado dos Peones, demasiados para un Final, pero la compensación es un ataque inmediato sobre las debilidades hostiles, el Rey y el PAR. Si ahora **5 ..., R1R 6.P7C** resulta decisiva.

5. ... R1C
6. T7C+ ...

Para llevar al Rey a una posición donde permita el avance del PC con Jaque.

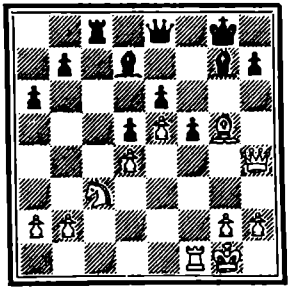
6. ... R1T
7. TxP T1R
8. RxP T5R
9. R6A T5A+
10. R5R T5CR
11. P7C+ R1C

Después del cambio de Torres las Negras estarían perdidas.

12. TxP T8C
13. RxP

y las Negras pronto abandonaron.

3 *Anderssen*



Morphy, en su turno

3.- Observe la suma de los puntos débiles. El Rey y el AR negros se encuentran en una línea abierta y son, por lo tanto, objetivos para la Torre. El punto 3AR, que sólo está custodiado por el mismo AR, se encuentra sobreatacado por el Alfil, la Dama y el PR, por lo que este punto es un lugar seguro para un puesto de avanzada efectivo. Además el PTR y la casilla 3TR están débiles. Las Negras pueden sostener la posición con ..., **T2A** y con la Dama en la vecindad del AR. El AD estorba y su desarrollo cuesta una jugada. Este es el resumen de las debilidades. Ahora observe la manera en que Morphy ejecuta el ataque; cabe decir que Morphy, por lo menos de estas teorías no tenía un conocimiento *abstracto*.

1. T3A A4C

Si ..., **D1A 2.T3T.** En general, abandonar un Peón era la forma más prometedora de salir de las desgracias de las Negras.

2. T3C T2A

3. A6A ...

amenazando **D6T**. Las Negras están clavadas. Si, por ejemplo, **3 ..., R1T 4.D6T, D1A 5.CxA, PxC**; la reserva Blanca fuerza; el Rey decide al atacar al PCD, mientras las piezas Negras se mantienen amarradas. **6.TxA, TxT 7.R2A** etc.

3. P5A

Un sacrificio intentado para abrir el camino al AD, defender el PTR y bloquerar la columna C.

4. CxA PxC

5. DxPA D1AR

6. D6T R1T

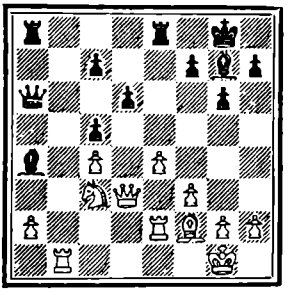
7. TxA TxT

8. R2A

y las Negras abandonaron pronto.

4

Dr. Bernstein



Teichmann, en su turno

4.- Las Blancas conciben el plan de atacar por la vía 6AR, que es evidentemente débil.

1. C5D T2T

Si ..., **D4T 2.A1R-3A.**

2. A4T A5D+

3. R1T R2C

4. A2A

forzando el cambio de Alfiles y ganando la gran diagonal para la Dama blanca.

4. ... AxA

5. TxA D4T

6. D2R

Ahora está asegurado el dominio de la diagonal.

6. ... P3A

7. D2C T1AR

8. P4C ...

y amenazando **CxP**, seguido por **P5C.**

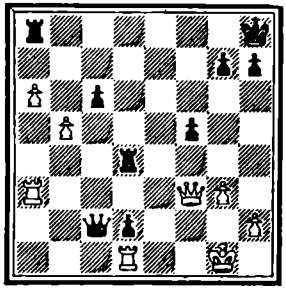
8. ... P3T
9. P4T P4C
10. P4A

forzando el paso para el PC y ganando finalmente el punto deseado.

10. ... PxPT
11. CxPAR T2A
12. P5C A3A
13. T1CR D6T
14. PxP+ RxP
15. T2T AxP+
16. CxA D6A+
17. D2C DxD+
18. T(2T)xD TxPA
19. T6C+ R2T
20. C6A+ Abandonan.

5

Riga, en su turno



Berlín

5.- Las Negras tienen un Peón de más y su PD mantiene a la Torre blanca en un lugar expuesto, defendida sólo por la Dama. Está atacada por la Dama negra y podría ser atacada después por la Torre en 8R. Asimismo, el Rey blanco no tiene un retirada segura. Por su parte, las Blancas tienen una posibilidad en el flanco Dama, que amenaza con volverse formidable en sólo dos jugadas (**P6C-7C**); de aquí que las Negras no tengan tiempo que perder.

1. T5R

Ahora **2.P6C** es defendida con ..., **T8R+ 3.R2C, TxT 4.P7C, T8C+ 5.R3T, T1CR 6.P7T, P8D pide D 7.cualquier P8 pide D, D7C+** y dan Mate en pocas jugadas.

2. R2C T8R
3. T(3T)1T

Ahora, la mayor debilidad es la Torre en 1D, que tiene que bloquear al formidable PD. Pero las Negras siempre deben prestar atención a la terrible contramenaza de las Blancas: **P6C**.

3. ... D7C

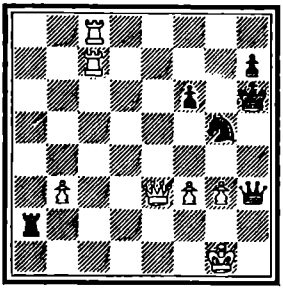
Si **4. DxP, T1D** amenazando ..., **DxT 5.D6C, T(1D)1R** con lo que el Rey Blanco se convertiría en el objetivo.

4. D2A DxT
5. TxD TxT
6. DxP PxP
7. D5D T(8T)xP
8. DxPC T7T+
9. R3T T(7T)4T

Ahora las Negras tienen una superioridad segura y ganan de manera metódica, protegiendo primero su Rey con ..., **P3T** y ..., **R2T**, y doblando luego sus Torres en la séptima línea contra el PTR. El PAR es fácilmente protegido; no así el débil Peón blanco. Berlín hizo otras siete jugadas y luego abandonó.

6

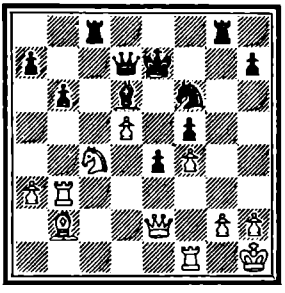
E. Cohn



Duras, en su turno

7

Morphy



Anderssen, en su turno

6 - El Rey negro, abierto al ataque de la Dama y las dos Torres, sólo está defendido por un Caballo y dos Peones separados. La protección es débil, el ataque debe dirigirse al Rey. La obstrucción se aparta con un sacrificio.

1. TxP+ RxT
2. D7R+ R3C
3. T8C+ R4A

Aquí funciona el motivo geométrico; de ahí, el siguiente sacrificio para privar a la Dama negra de su apoyo.

4. TxC+

y pronto ganan la Dama.

7.- *(Diagrama en la siguiente columna)*. Anderssen, quien simplemente seguía sus instintos en la búsqueda de combinaciones, no se guía por la forma y la naturaleza de las debilidades y, por lo tanto, no descubre la línea más fuerte de juego. Obviamente la columna TR es una debilidad de las negras, junto con la segunda y la tercera líneas. Por otra parte, la posición del Caballo, la Dama y la TR en la misma diagonal podría invitar a ..., **D4C**, si no estuviera la T en 3C, y como el Caballo en 4A está colocado en un lugar inseguro, el PD es débil. Por lo tanto, *no* es recomendable **T3T**, como se indica en un bien conocido libro sobre Morphy, sino primero la evaluación del Caballo de 4AD.

1. A5R AxA
2. PxA CxP
3. C6D TD1AR
4. T3T T2C

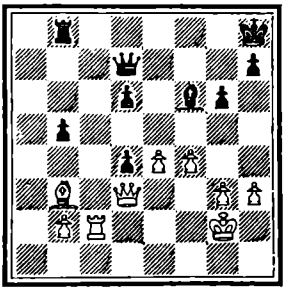
Después de ..., **R1D**, las Blancas podrían ocupar las columnas D y AD, por ejemplo, con D2D.

5. T5T

y las Blancas ganan fácilmente con el ataque sistemático a los débiles Peones negros. En vez de esta línea ganadora de juego, las Blancas eligieron un procedimiento mucho más débil, fallaron una y otra vez y finalmente perdieron la partida.

8

Schlechter



Dr. Tarrash, en su turno

8.- Las Blancas, con un criterio perfecto, desean mostrar su superioridad de Peones en el flanco Rey. La debilidad de las Negras es el PC, que puede atacarse con **P5A** y con **P5T**. El PTR de las Negras tiene que protegerlo, asimismo el Rey negro está apoyado por el PTR. ¿Cuál es el modo correcto de atacar? Lo indicado es **1.P4TR,** seguido, tras la debida preparación (las Blancas tienen suficiente tiempo, porque las Negras no tienen contramenazas), por **P5T**.

Pero las Blancas tienen en mente un plan completamente diferente. Hacen un avance, no contra la inmóvil y, por lo tanto, permanente debilidad, sino contra una debilidad muy móvil y, por lo tanto, ilusoria: AR.

1. P4CR

y ahora, de inmediato, como por un milagro, las Negras tienen una defensa oculta. Con el avance se ha debilitado el PAR de las Blancas. Las Negras replican correctamente.

1. ... T1AR
2. P5C A2C

Las Blancas se apresuraron en

3. R3C ...

para preparar **P4T-5T**. Debieron jugar **T2AR**, manteniendo así por lo menos una insignificante ventaja. Ahora, como castigo por la ilógica ejecución de su ataque (como en realidad sucedió), las Blancas fueron forzadas a consentir en Tablas con

3. TxP

porque si **4.RxT, A4R+ 5.R3A, D6T+ 6.R2A, D7T+** etc. Pero Schlechter no hizo esta combinación y perdió.

El Principio de la Defensa

Como reverso de su teoría del ataque, Steinitz enunció un principio de la defensa. Aquél que está en desventaja debe estar dispuesto a defenderse, debe estar dispuesto a hacer una *concesión*. Pero su estrella guía debe ser el *principio de la economía*. De aquí que, debe buscar hacer la menor concesión que pueda ser suficiente, ni una onza más, ni siquiera el punto de una "i" Esto es lo que comprende el mandamiento ético dado al defensor.

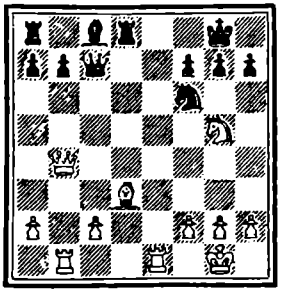
Steinitz también señaló el método para el defensor que se pregunta cómo lograr este fin. El aconseja: mejore voluntariamente la peor debilidad. El ideal de una posición para la defensa es aquella que no tiene *línea minoris resistentiae*, aquélla en que todas sus

líneas de resistencia son igualmente fuertes, aquélla en que la cadena contiene sólo eslabones de la misma fuerza. Pero este ideal nunca puede ser alcanzado ¡Aproxímese a él todo lo que pueda! Esa es la prueba de su deber como defensor. Así usted sirve bien a su causa, incluso si pierde la partida. Esta corriente del pensamiento es evidentemente una conclusión lógica del principio del ataque. El esfuerzo que el agresor debe hacer varía inversamente al grado de la debilidad. En correspondencia, el defensor fuerza al asaltante a hacer el mayor esfuerzo posible cuando el ataque sólo requeriría un mínimo esfuerzo. En otras palabras, como la *firmeza de una posición está medida por su punto menos estable, intente obtener en cada punto el mismo grado de estabilidad.*

Ejemplos del Principio de la Defensa

9

Anderssen, en su turno



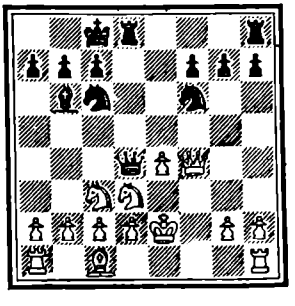
Morphy

9.- Anderssen jugó aquí **1 ..., P4TD**; la respuesta fue **2.D7R**, cayó el PAR, el PCD se mantuvo débil y las Blancas ganaron pronto. **1 ..., P3CD** sería una jugada: elimina la amenaza de la TD blanca y, por lo tanto, moviliza el Alfil negro e, indirectamente, a la TD negra. Si entonces **2.T7R, D3D**; ó si **2.A4A, T2D**. La partida podría continuar y las Negras, aunque siempre bajo presión (digamos **2.CxPA, A3T 3.C6T+, R1T 4.AxA, PxC**) harían lo mejor para defender la posición y seguir la ética de la defensa. Si perdieran, podrían mencionar las famosas palabras: "Todo se perdió, excepto el honor"

1 ..., P4TD, que pierde pronto, se opone a las enseñanzas de Steinitz. La jugada es agresiva, aunque las Negras, obviamente, tienen fuerzas inferiores. Deja casi indefenso al PCD, fuerza a la Dama a aumentar su efecto y despilfarra los escasos medios de defensa.

10

Golmayo



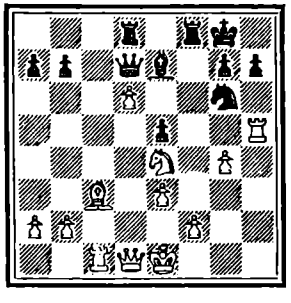
Steinitz, en su turno

10.- El Rey blanco está expuesto, pero las Blancas tienen un Peón más. ¿Cuál es la estrategia de las Blancas? Fortalecer los Peones débiles de 2AD y 2CR y levantar el bloqueo del PD, cuya función es proteger el valioso PR. Sin duda, la jugada defensiva indicada es **1.C1R.**

Las Negras, aspirando a prevenir el avance del PD, jugaron **1 ..., C5CD**. Si ahora **2.P3D, CxPA**. Steinitz replicó **2.P3TD, TR1R 3.PxC, CxP** y ahora tuvo el jaque salvador, **4.D5A**, y ganó hermosamente la partida.

11

Chigorin, en su turno

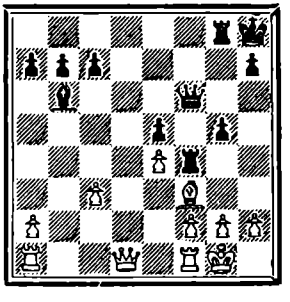


Blancas: Steinitz

11.- En la segunda partida de su primer match contra Steinitz, Chigorin pudo jugar en la posición anterior **1 ..., C5T** De acuerdo con la opinión de los espectadores, debió ganar entonces. Pero Chigorin llevaba la peor parte, por lo que la opinión de ellos estaba en contradicción con la teoría de Steinitz y basada en análisis insuficientes. Ellos consideraron sólo la variante **2.PxA**, tras la cual, **2 ..., C7C+** hubiera ganado realmente, ya que **3.R2R** es mala debido a **..., DxP+**; y **3.R1A** también, debido a **..., CxP+**. Ellos también percibieron la amenaza negra **2 ..., C6A+** Pero Steinitz tenía una defensa excelente con **2.R1A**, privando al Caballo de la casilla 7C. Si **2 ..., D4C+**, las Blancas podrían replicar simplemente **3.D2R**, y contra **2 ..., C6A, 3.PxA**, con una fácil victoria en todos los casos. De seguro Chigorin vio esta combinación y eligió otra jugada, aunque al final el resultado no fue mejor.

12

Gavilán y Steinitz



Ponce y Chigorin, en su turno

12.- Las Negras amenazan **1 ..., P5C 2.A2R, P6C 3.PTxP, TxP** ganando de inmediato.

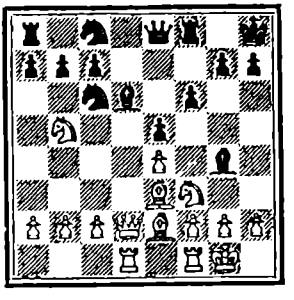
La defensa correcta era **1.R1T**, con la que se deshace de la mayor debilidad. En relación con ella, Steinitz comentó lo siguiente: **1 ..., P5C 2.A2R, AxP** y ahora la importante **3.P3C**. Es verdad que después las Negras podrían intentar un ataque decisivo con **..., D3TR**, pero las Blancas no responderían con la desastrosa **PxT**, ni con la puramente defensiva **D3D**. Tendrían entonces el contraataque, **D5D**, que produce Tablas.

Las Blancas jugaron **1.P3TR**. Esto fue una invitación clara a **1 ..., P5C**, que las Negras aprovecharon rápidamente. Luego de **2.AxP**, la secuencia es **2 ..., T(1C)xA 3.PxT, TxPA** y sigue la aniquilación. Por lo tanto, **2.PxP, P4TR!** Esto esto hace que una pieza inactiva adquiera mayor movilidad. Evidentemente, las Blancas no pueden abrir la columna C debido a **3..., TxA**. Ellas continuaron con **3.P5C, TxP 4.R2T, T5T+ 5.R1C, D5A 6.T1R, TxP+** y Mate en dos jugadas.

La jugada elegida por las Blancas, **1.P3TR**, resulta muy sospechosa, porque el PT tiene la función de custodiar la casilla 1T como un escape para el Rey. Permitir que el oponente seduzca a este Peón para que luche, es una mala política. Se confirma aquí la regla general de Steinitz, y uno puede decir, sin duda, que tiene pocas excepciones de hecho sólo cuando circunstancias particulares necesitan otras tácticas; mientras que la regla, bajo la condición de *ceteris paribus*, siempre es válida.

13

Steinitz, en su turno



Chigorin

13.- Es la decimocuarta jugada de Steinitz en la tercera partida de su match contra Chigorin. Steinitz está muy presionado porque su adversario posee la única línea abierta y el AR no puede escapar al cambio por el Caballo, desventajas que no puede compensar. ¿Jugará **1 ..., P3TD**? Pero esto sería una concesión. Debilitaría un poco y para siempre la casilla 3CD. Esta concesión no le pareció necesaria a Steinitz, aunque no hacerla requiere una laboriosa maniobra de defensa contra el avanzado Caballo blanco. No, piensa Steinitz. Es mejor soportar el asalto; a fin de cuentas, el CD blanco, aunque amenazante, está expuesto.

1. C1D

para desplegar su actividad sobre la casilla central 3R. Es verdad que el Caballo no está muy bien aquí.

2. P4A

¿Pero ahora es inevitable **..., P3TD**? No, las Negras aún pueden pasárselas sin esta jugada.

2. ... C3R
3. P3TR ...

Invitación al cambio del Alfil. Si no es aceptada, el Caballo de 3R estará aún más expuesto. Pero aquí los Alfiles, al estar abiertas muchas líneas, son fuertes y móviles. El Caballo de 3R no tiene miedo. Puede luchar.

3. ... A4T
4. P5A ...

Como el Alfil o el Caballo lo pueden cuidar, el P4D, se encuentra seguro.

4. ... A2R
5. D5D ...

El PCD y el Caballo de 3R están atacados, y este último tiene que proteger al Peón de 2AD. Muchos jugadores hubieran perdido ahora su presencia de ánimo.

5. ... D3A

Todavía se mantiene la posición

6. A4AD

Nuevamente se amenaza al Caballo. Sin embargo, no debe retroceder. No es posible salir de las dificultades por medio de **6 ..., DxD** debido a la secuencia **7.PxD, CxP 8.CxP, T1CD 9.AxC, AxA 10.C6R** ganando. ¿Es satisfactoria **6 ..., A2A?** Las Blancas replican **7.DxD, PxD 8.AxC, PxC 9.AxA, TxA 10.T7D** y ganan por lo menos un Peón. Steinitz reflexiona: ¿y ahora qué? ¿Fallan aquí mis principios? Veamos una vez más. Los puntos 3R, 3AD y 4CD son decisivos ¡Ah, la salvación! No, mis principios no son erróneos.

6. ... A1R

Queda claro que el Caballo de 3R no está más expuesto que el Caballo blanco de 5C. La falange de Peones negros está todavía en perfecto orden y el furor del ataque blanco ha pasado su clímax.

7. P4TD ...

Fatigadas por la dura resistencia encontrada, las Blancas cometen un error. Debieron jugar para su seguridad con **7.P4CD.**

7. CxP?

Pero Steinitz también está fatigado y, quizás, demasiado seguro de la victoria. La jugada correcta era **7 ..., P3TD,** completamente justificable ahora que las Blancas han debilitado su flanco Dama con su ataque. Como el Caballo blanco no puede retroceder, porque caería el PAD, resultan forzados los cambios **8.DxD, AxD 9.AxC, PxC 10.PxP, AxP** y las Negras debieron salir con ventaja de esta reyerta. Chigorin se aprovechó del error de Steinitz con **8.DxD, AxD 9.CxP,** ganando la calidad, como se muestra antes. Steinitz defendió esta posición perdida hasta la jugada 60 y entonces se rindió.

Los Años de Declinación de Steinitz

La demostración y evaluación de los anteriores principios fue una tarea que le dio a Steinitz suficiente que hacer durante una larga vida, rica en trabajo. Enunciar un principio establecido, como hace un historiador, es algo simple. Pero descubrir un nuevo principio, darle una estructura y hacer que lo oigan y los sientan sus contem-

poráneos irresponsables necesita un hombre emprendedor y viril. Además, el primer descubridor de un gran pensamiento tiene mayor intimidad con él que cualquiera de sus simpatizantes o alumnos. El alumno sólo aprende lo que puede decirse o escribirse. El descubridor ha sentido la vida del pensamiento en su sangre. Aquél posee el pensamiento en su intelecto, por medio de conceptos abstractos, éste lleva el pensamiento en su sentir y en sus instintos por medio de hechos concretos.

Que yo hubiera derrotado a Steinitz, a los 59 años, y luego también lo hicieran otros, no se debió a un defecto en su teoría. Esta es y será siempre la expresión clásica de la idea del Ajedrez. Pero en su juego sobre el tablero, ningún hombre va más allá de la altura alcanzada por su época. En los años creativos de su juventud, un hombre tratará de elevarse hasta la cima; en cuanto ha llegado allí, descansará en sus laureles, para el Futuro que se presentan al descubridor, no tienen interés las glorias pasadas ganadas sobre el tablero. Una verdad profunda y antigua proclama que la Naturaleza no hace nada en vano. La ética de Hammurabi aún vive, la filosofía de Platón aún ejerce su influencia; las batallas de Hammurabi, los problemas y hazañas de Platón se han olvidado. La práctica de la Vida sólo es tomada en cuenta por una generación. Si la Naturaleza hubiera dotado a Platón con un talento para las cosas prácticas, digamos la agricultura o la política de Atenas, se hubiera perdido el filósofo en su interior. Y así pasó con Steinitz. Su talento para el juego sobre el tablero no era considerable. A ese respecto Blackburne y Zukertort lo superaban, aunque los derrotó decisivamente debido a que era un profundo pensador y sus adversarios no.

Cuando surgieron Maestros de Ajedrez entrenados para el pensamiento sistemático, que por lo menos entendían las partes abstractas de la teoría de Steinitz y que, además, tenían un talento natural para el juego sobre el tablero, Steinitz se vio frente a una tarea que, a su avanzada edad, no pudo llevar a cabo. De haber vivido en nuestra época, en la que se mejorado la técnica del Ajedrez, Steinitz hubiera jugado mejor y también ahora hubiera combatido con honor. Tenía todas las cualidades de un gran luchador: fuerza, discernimiento, rectitud, coraje, intrepidez. Pero el juicio de la posteridad es que fue un gran descubridor.

Críticas y Adiciones a la Teoría de Steinitz

Llego ahora a las lagunas que Steinitz dejó en su teoría. Porque el problema a resolver, en todo caso, se le presentó a una edad avanzada.

Después de sus consejos al atacante y al defensor, Steinitz no habló nunca sobre la estrategia que debía seguir un jugador que no se sintiera ni uno ni el otro. ¿Qué plan debe seguir un jugador en una posición equi-

librada? Por supuesto, ninguno que tenga la intención inmediata de ganar, ni que abrigue el temor de perder, ni que desarrolle las piezas. Se pueden anticipar las respuestas, pero no son definitivas. Debo decir que, además de todo lo anterior, debe jugar (y este es el punto esencial) para mantener la *cooperación* entre las piezas.

En los escritos de Steinitz no está esclarecido el concepto de cooperación. Hay razones para ello. En primer lugar, porque en las partidas de sus contemporáneos Steinitz difícilmente vio alguna posición equilibrada; en segundo, porque la gran simplicidad de su teoría podría haber sido menoscabada en sus conceptos generales por esta extensión. Su mismísimo fundamento, el principio de acumulación de ventajas, hubiera requerido una ampliación. Consideremos este punto con atención; es de importancia para el jugador posicional, que tiene que prepararse para los ataques y las defensas mucho antes de que sucedan.

La idea de la acumulación de pequeñas ventajas se basa en el concepto de que una ventaja tiene un peso. Si se acumulan pequeños pesos, la masa crece consistentemente y la suma total puede ser muy grande al final. Por ejemplo, dos o más pesos hacen una suma determinada. Si se reemplaza esa suma total de pesos por uno solo de igual valor, el total es el mismo.

Pero, evidentemente, en Ajedrez no ocurre lo mismo. Por ejemplo, dos Peones tienen un valor muy diferente de acuerdo con la posición de ambos (incluso ésta es una de las consideraciones básicas de Steinitz) *no* se puede sustituir uno de los Peones por otro de igual valor y dejar sin cambios la suma de los dos Peones originales. Por lo menos, este valor no puede ser comparado con una suma de pesos.

La simplificación efectuada por Steinitz resulta ingeniosa y muy práctica, pero no debe cegarnos el hecho de que es un atajo de la verdad, que no nos conduce directamente a alcanzarla. Es un disparo que da cerca, pero no en el centro.

La alternativa a este concepto de peso es la de una cooperación; es decir, un valor de grupo. Así, dos o más ventajas pueden formar un grupo con interacción entre sus miembros.

Por lo tanto, hay cooperación e interacción entre dos valores ajedrecísticos cualesquiera, y *esta interacción tiene un cierto carácter típico* que se manifiesta siempre que los dos valores van a cooperar. Eso debe ser así, o la cooperación no estaría sujeta a la razón y el Ajedrez sería un juego de azar.

El resultado de la cooperación, en posiciones de ataque, es el fortalecimiento de cada elemento del grupo; en las posiciones de defensa, protegerse entre sí; en posiciones equilibradas, complementarse. Como ejemplo, consideremos dos Peones. Para el ataque, es mejor que estén separados, de manera que ambos puedan atacar el mismo punto, duplicando así su acción agresiva. Pero se *complementan* mejor en la falange, protegiendo cada uno la casilla donde

una pieza hostil pudiera bloquear al otro Peón; en esta posición, su cooperación está en su clímax. A la defensa, se colocan en una posición donde cada uno protege al otro. Uno de ellos se sacrifica para salvar al otro, por el bien común, siempre que, por supuesto, el enemigo haya hecho esfuerzos para obligar a un sacrificio tal. El Peón que debe salvarse es el que sea atacado primero, a menos que exista una diferencia tangible en el valor de los Peones.

No resulta muy diferente con las piezas.

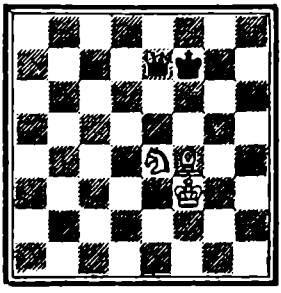
Dos Alfiles siempre se complementan entre sí, su acción nunca se duplica ni obstruye la del otro. Su valor de cooperación es perceptible a tal grado que por lo general se prefieren los dos Alfiles a los dos Caballos o a un Alfil y a un Caballo. Dos Caballos que permanece uno al lado del otro, o que están colocados de otra forma en que dividan equitativamente su efectividad sobre una multitud de puntos importantes, se complementan mejor que dos Caballos protegiéndose entre sí. La última actitud es defensiva, forzada por peligros que amenace a alguno de ellos. Un Alfil y un Peón se complementan entre sí cuando el Peón no se encuentra en una casilla del mismo color que el Alfil, adoptan una posición defensiva cuando el Peón y el Alfil se defienden uno a otro, y una ofensiva cuando atacan ambos el mismo objetivo. De esta manera, la idea originalmente mostrada en la falange se repite en tal multitud de formas, que sería casi imposible enumerarlas en detalle.

Por supuesto, uno puede ser forzado a abandonar la posición más fuerte de cooperación al seguir, por ejemplo, un plan de ataque que requiere duplicar efectos en ciertos puntos importantes. De acuerdo con las ideas de Steinitz, en tales emergencias uno debe hacer concesiones; pero también, de acuerdo con el mismo principio, se debe ser avaro con tales concesiones. En el sentido anterior, la cooperación más fuerte es siempre una posición de mayor movilidad que la que permitiría la cooperación débil. O, para utilizar otro término, digamos flexibilidad, adaptabilidad o elasticidad. La idea principal de esta cooperación es aumentar el número de posibles planes a seguir, sin especificar con demasiada anticipación qué camino se preferiría recorrer. Con la cooperación, se mantiene la posición plástica, viva; sin cooperación, se le quita vida a la posición, y para infundirle una nueva, se necesitaría una ayuda externa.

Ejemplos de Cooperación

Como en todos los relacionados con los valores, los ejemplos están restringidos aquí al material en cuestión. Por lo general, en la práctica las posiciones son mucho más complejas. Las reglas discutidas aquí son válidas bajo la condición de *ceteris paribus*. Así debe ser Como resultado, podemos explicar lo complejo por lo simple.

1 *Juegan las Negras*

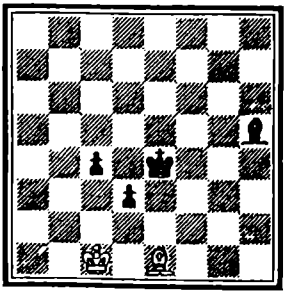


1.- El Caballo y el Alfil no se complementan sino que duplican su efectividad. El Rey debe ir a 3C, para formar una falange con el Alfil y mantener alejado al Rey negro. Aquí, las Blancas están en peligro.

1. ..., D2C
2. R3R, D3A
3. C3C, D7C.

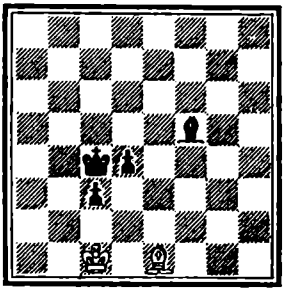
El Rey blanco ha sido separado en algo de sus piezas; el Rey negro puede aproximarse y poner en dificultades a las Blancas.

2 *Juegan las Negras*



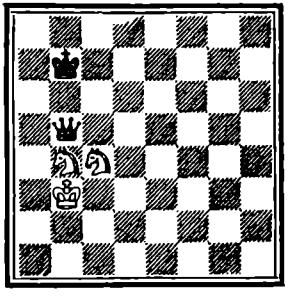
2.- Las Negras no pueden ganar, porque son incapaces de avanzar alguno de sus Peones. Por ejemplo: **1 ..., R5D 2.R2C, R6R 3.R1A, R5R 4.A5T, R4D 5.R2C, R4A 6.R3T.** El Alfil de 4TR se encuentra completamente inactivo, sus Peones lo han privado de cualquier trabajo útil. El Alfil está muerto, la posición es rígida.

3 *Juegan las Blancas*



3.- ¡Qué diferencia entre esta posición y la anterior! El Alfil y los Peones negros se complementan entre sí, trabajan en armonía. Las Negras ganan fácilmente. Digamos **1.R1D, A5C+, 2.R1A, P6D**. Las Blancas pierden por *Zugzwang*.

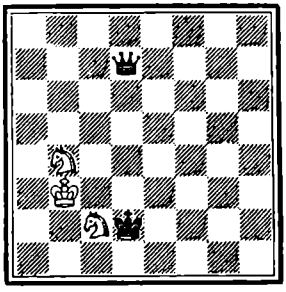
4 *Juegan las Negras*



4.- Las Blancas previenen la aproximación del Rey negro y, por lo tanto, Tablas.

5

Juegan las Negras



5.- Los Caballos están en dificultades. Las Negras apartan al Rey blanco y lo ahogan; entonces, uno de los Caballos debe moverse y ambos están perdidos. Por ejemplo, **1 ..., D2A+ 2.R2C, D5AR 3.R3T, R6A 4.R4T, D4A** y las Blancas se enfrentan a la catástrofe.

El Principio de Justicia

No deseando aumentar el número de los ejemplos anteriores más allá de la proporción, intentaré ahora describir con palabras el principio sobre el que descansan todas las cooperaciones. Pero en Ajedrez es difícil explicar las ideas con palabras, porque el lenguaje hablado ha surgido de un intercambio social, que está dedicado a tareas completamente diferentes de las que se llevan a cabo aquí. El lenguaje es fecundo con la Vida, ¿pero cómo podría nuestro pequeño y pobre juego, incluso en el más pequeño detalle, sostener una comparación con la infinita Vida?

Sin embargo, como tenemos que hablar con palabras, debemos cumplir nuestra tarea lo mejor que podamos. ¿Dejaremos de hacer esta tarea? Tiene un valor. Ustedes no aprenderán ningún Arte si usted mismo se restringe a él; tienen que buscar sus asociaciones, sus conexiones, también sus relaciones lógicas y sus analogías con el resto de las cosas. De otra forma, no aprenderían más que las mañas, la técnica de su arte y nunca obtendrían una completa comprensión ni un fácil dominio del mismo.

Si uno piensa en la cooperación de las piezas de Ajedrez, está llevado a pensar, por analogía, en la cooperación social; la amistad, una vida de unión, la enemistad, la lucha entre partidos antagónicos. Una pieza de Ajedrez es apoyada por algunos camaradas, antagoniza con algunos enemigos y, así, tiene sus tareas y funciones que cumplir. ¿Cómo debe determinar el jugador de Ajedrez las funciones de sus piezas y en qué grado debe apoyarlas?

La respuesta del Maestro de Ajedrez es que las piezas deben ser apoyadas de acuerdo con su uso, de acuerdo con su *valor*. Bien comprendido, este valor cambia de acuerdo con el grado de actividad mostrado por la pieza. Si una pieza ha tenido éxito en atraer sobre sí una gran cantidad de fuego enemigo, ha ganado

mucho en valor, importancia y utilidad; y por ello merece más apoyo que el que su valor promedio podría justificar; por lo menos, el apoyo que amenace un contraataque. Por otra parte, si una pieza no está suficientemente activa, se le debe dar una oportunidad para que realice su parte del trabajo, ya sea relevando a otras piezas o llevando a cabo nuevas tareas. Evidentemente, el Maestro no le asignaría un trabajo ya hecho; tiene que completar el trabajo de las otras, de ninguna forma duplicarlo. Por esta labor que una pieza debe hacer en beneficio de la causa común, disfruta de seguridad y apoyo. Y mientras más valiosa sea la pieza, mayor será la tarea que se le asigne y mayor la obligación de resguardarla.

¿En el infinito juego de las relaciones sociales, cuál es el equivalente de esta regla práctica del maestro de Ajedrez, quien mide el trabajo que debe ser hacer su Dama, sus Torres, sus piezas menores, sus Peones, e incluso su Rey? De seguro, un principio social. Pero mientras el Ajedrez es muy bien comprendido media docena de Maestros, más o menos comprendido por unas pocas docenas de maestros menores y, digamos, unos miles de aficionados, nuestras relaciones sociales no son dirigidas por maestros, ni por nada cercano a maestros menores, ni siquiera por alguien que se compare en habilidad y profundidad a esos miles de aficionados. No nos enorgullezcamos de la habilidad de nuestros estadistas. ¿Es necesario decir en secreto que nuestra vida está dirigida por gente mediocre, con la excepción de unos pocos hombres de talento y todavía menos genios? Pero no, no estamos tan mal aconsejados como han dicho tantos hombres buenos. Por desgraciada, los hombres que nos dirigen, aunque no son egoístas, tampoco son desinteresados. La actitud de un hombre de ciencia, guiado por su pasión por la verdad y el conocimiento, está más allá de ellos. Algunos intereses particulares, de partido o nacionales, que evidentemente no son los bien definidos intereses de la humanidad o del Futuro, participan en la determinación de nuestros políticos y de nuestra política. Eso cambiará porque, a la larga, todo cambia para mejorar. Mientras tanto, es necesaria una palabra para distinguir la peculiar actitud del Maestro de Ajedrez quien, al tratar con sus piezas de madera, no se desvía por intereses externos. La palabra a que me refiero está manchada por nuestra historia, y su significado está cubierto como lo está el brillo de un diamante que ha caído en el polvo. Con esta reserva, permítasenos utilizar la palabra *justicia.*

¡Principio de Justicia! Has sido un poder efectivo en la historia, a pesar de todo lo que te ha hecho el ejército de impostores que han tratado de lastimarte; has tenido que jugar el papel de hipócrita, aunque el pueblo instintivamente te ama. La hipocresía es el tributo que te pagan tus enemigos. Es una admisión tácita de que el verdadero hombre de estado te defendería a pesar de cualquier riesgo.

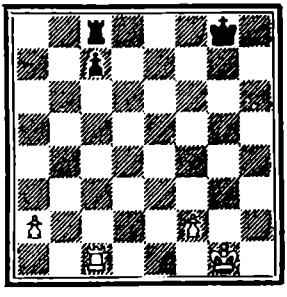
En el tablero de Ajedrez la mentira y la hipocresía no sobreviven mucho tiempo. La combinación creativa desnuda la presunción de una mentira; la inmisericordia que culmina en un Jaque Mate, contradice al hipócrita. Nuestro pequeño Ajedrez es uno de los santuarios en que este principio de justicia ha tenido que ocultarse en ocasiones para obtener sustento y respiro después de que el ejército de mediocres lo ha arrojado del mercado. Y más de un hombre golpeado por la injusticia, como lo fueron Sócrates y Shakespeare, han encontrado la justicia en el tablero de Ajedrez y han recuperado su coraje y su vitalidad para seguir jugando la partida de la Vida. Futuras generaciones posteriores, con una mentalidad menos estrecha que la nuestra, reconocerán y apreciarán este mérito de nuestro noble juego.

Pero regresemos a nuestra tarea. Aunque en ocasiones tenemos que mirarla desde una perspectiva más amplia, no debemos perderla de vista. Los principios deben extenderse desde el cielo de nuestros ideales hasta el suelo de nuestra labor cotidiana.

Ejemplos

Como la pieza más valiosa tiene que disfrutar de la mayor seguridad, las piezas menos valiosas deben avanzar y atraer el ataque sobre ellas; por supuesto, no avanzan para ser meras espectadoras. Un buen ejemplo es una Torre y un Peón pasado; el Peón delante, la Torre apoyándolo por detrás. El Peón pasado fuerza así al oponente a presentarle atención. Sin embargo, un Peón débil debe ser protegido lateralmente por la Torre para dejar a ésta libre para un contraataque. La Torre mejor abandona al Peón que a la oportunidad de atacar.

1



Juegan las Blancas y ganan

1.- La fuerza mayor está en el PTD, porque el Rey contrario está demasiado lejos. Mucho más débil es el PAD, que el Rey blanco puede detener a su conveniencia. De aquí que **1.P4TD, T1T 2.T1T, T4T**. A menos que sea detenido, el Peón avanza más. **3.R1A, R2A 4.R2R, R3R 5.R3D, R4D 6.R3A, R4A**. Ahora el PAR tiene que hablar. **7.P4AR, R3C 8.R4D, T4AR 9.R4R, T1A 10.P5T+, R3T 11.P5A**. Aquí es perfecta la cooperación del Rey y el Peón contra la Torre. Las Blancas ganan fácilmente.

Otro ejemplo muy frecuente es Caballo y Peón. Una cooperación muy mala es el Caballo colocado enfrente del Peón, inmovilizándolo y sin obtener ayuda de él. El Caballo es agresivo detrás del Peón, porque duplica la efectividad de éste: el Peón custodiando al Caballo es defensivo, el Caballo custodiando al Peón lo es aún más, el Caballo situado oblicuamente una casilla detrás del Peón es la posición de la falange, lo mismo que dos casillas al lado del Peón. En esta última posición, el Peón protege al Caballo del ataque de su peor enemigo, el Peón hostil. Mientras más lejos esté el Caballo del Peón, menor es la cooperación.

Para generalizar esta consideración, podemos asegurar que un Caballo adquiere más valor cuando los puntos de importancia están cercanos entre sí; por ejemplo, aquellos por los cuales tiene que atravesar un Peón pasado. Si estos puntos están distantes, el Caballo tiene menos valor cooperativo. Por otra parte, la presencia de obstrucciones no disminuye de ninguna manera su valor, como sucede con la utilidad del Alfil, la Torre y la Dama.

La cooperación de Rey y Peón es importante, porque casi siempre hay un Peón en compañía del Rey. Como defensa, éste se encuentra mejor detrás del Peón, que lo protege así de ataques de la Dama, la Torre y el Caballo. Si el Rey acompaña a un Peón pasado, se encuentra mejor delante del Peón, en forma diagonal. Si se sitúa diagonalmente detrás del Peón, esto indica que el Rey está huyendo para buscar seguridad en otra parte.

Por supuesto, estas consideraciones pueden multiplicarse, pero ninguna mutliplicación podría agotarlas. Son instrucciones para llegar a las evaluaciones de los valores de cooperación y muestran un método cierto en acción; los resultados no pueden darse completos, lo que sería a la vez imposible e indeseable.

Mis Alumnos

Deseo entrenar alumnos para que puedan pensar y ejercer una crítica justa. No les enseñaré simples fórmulas ni generalidades, sino que les daré principios duraderos que crecerán y florecerán, que están vivos y con vitalidad. Ellos deben estar preparados y deseosos de poner a prueba sus conceptos, leyes y evaluaciones, una y otra vez, diligente y jubilosamente, con una alegría pura por la ley y una veneración por el hecho.

Antagonismo de las Piezas

Como el valor total de varias piezas no es igual a la suma de las mismas tomadas por separado y como también debe considerarse un valor de cooperación, entonces las piezas antagónicas, que se compensan unas con otras en valor, dejan un sobrante en una de las partes o en la otra, de

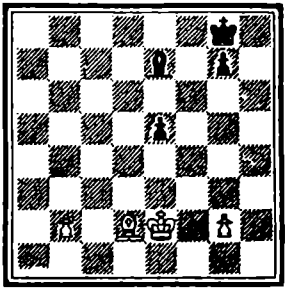
acuerdo con las circunstancias de su antagonismo. Siempre debe considerarse esta resultante donde quiera que persista el antagonismo de dos piezas, sin importar hasta qué punto puedan diferir en valor absoluto.

El principio fundamental por el cual juzgamos la resultante de este antagonismo es otra vez el principio de justicia, unido, por supuesto, a la reserva implicada en la frase *ceteris paribus*.

Considere el caso muy frecuente de una pieza contra un Peón. Obviamente, el principio de justicia exige que la pieza sea la agresora. Bloqueará al Peón o lo capturará. En el bloqueo se llega a un estado estacionario donde el Peón está indefenso, excepto por la ayuda que se le preste. Si la fuerza de reserva del oponente se vuelve superior en cualquier momento sobre la casilla donde está bloqueado el Peón, éste se convierte en una presa. Si la ayuda se hace superior, se aleja a la pieza que bloquea (compare las investigaciones de Nimzowitch en *Die Blockade*). Si no se logra el estado estacionario, no se permite que el antagonismo de la pieza contra el Peón siga su curso lógico. Por ejemplo, por la ayuda que llega a apoyar al Peón o por una necesidad urgente que requiere la participación de la pieza.

Otro ejemplo muy frecuente es la lucha de un Alfil contra otro del mismo color, o de una Torre contra una Torre, o de la Dama contra la Dama. Estas piezas, que están encaminadas a realizar tareas importantes, chocarán y se atacarán entre sí. El ataque directo es el punto crítico. Si cada jugador puede atacar al otro y forzar un cambio, las piezas estarán perfectamente equilibradas; de otra manera, no lo estarán. La ventaja la tiene aquel jugador que pueda atacar puntos importantes sin que el oponente se atreva a ofrecer un cambio.

2

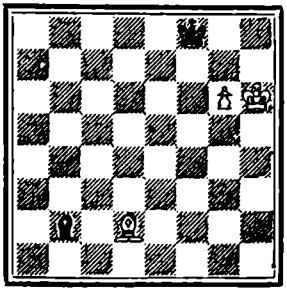


Juegan las Blancas y ganan

2.- 1.A3A, A3D 2.R3R, R2A 3.R4R, R3R 4.P4CD, A2R para evitar que el PCD llegue a 6C. **5.P5C.** Pero las Negras no tienen muchas jugadas. **5 ..., R3A 6.P4C, R3R 7.P5C, P3C 8.A2C**, las Negras están en Zugzwang. Si **8 ..., A1D 9.AxP, AxP 10.P6C** y el Peón corona. Las Blancas tienen las ventajas de que, en primer lugar, las Negras no pueden proponer un cambio y de que, en segundo lugar, son capaces de bloquear el PR; esto basta para forzar una victoria.

3.- El siguiente ejemplo ilustra el mismo antagonismo:

3



Juegan las Blancas y ganan

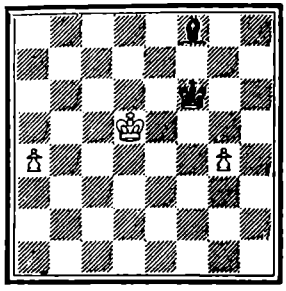
Los puntos importantes son, obviamente, 7CR y 8CR, que tienen que conquistarse para forzar el avance del Peón. Al Alfil negro se le alejará con la amenaza del cambio. Por lo tanto, **1.R7T, A5D 2.A6T+, R1R 3.A7C, A4A 4.A2C, A1A 5.A3T** y ganan.

Distancia

A menudo tiene lugar un defecto de cooperación por la gran distancia entre los puntos que ocupan las piezas (a menudo, no siempre). Al final domina *el espíritu* y no las cosas exteriores. Pero considerando la simple geometría del tablero de Ajedrez y las leyes de movimiento de las piezas, la distancia es una primera, aunque inexacta, medida del grado de cooperación de las piezas. Dos piezas del mismo bando que permanecen cerca una de la otra, casi siempre tiene funciones complementarias, intensificando su efectividad entre sí. Dos piezas antagónicas que permanecen cerca, casi siempre son parte de una candente disputa. Si, por otra parte, resulta muy grande la distancia entre dos piezas, por ejemplo, dos Caballos, sólo es posible una cooperación o una disputa entre ellas en el futuro, a menos que lo hagan indirectamente; por ejemplo, si una se sacrifica para que la otra gane tiempo, o una ataca para preocupar así a la otra.

Unos pocos ejemplos: un Alfil en 2CD y una Torre en la columna CR cooperan en 7CR. La gran distancia entre ellos no indica una falta de cooperación. Pero aún en este caso, cooperarán más estrechamente cuando se aproximen, por ejemplo, si el Alfil está en 5R ó 6A y la Torre en 5C ó 6C. Tienen mucho menos variedad los medios de defensa del oponente: la obstrucción, la huida con el Peón o la pieza atacados o el contraataque; y el ataque en otros puntos vecinos es más fuerte. Si un Caballo está en 2CD y el otro en 3CR, su cooperación sólo se puede extender al centro del tablero, por ejemplo, en 3D y 4R, y para lograr más propósitos, tienen que acercarse uno al otro, La cooperación entre el PTR y el PTD es casi imposible y sólo puede lograrse cuando uno amenaza mientras el otro es amenazado, por ejemplo, cuando ambos son peones pasados. Sin embargo, resulta sorpresiva para nosotros la cooperación de dos Peones distantes, como el PTD y el PCR en el siguiente Final:

4



Las Blancas juegan y ganan

4.- 1. P5T

Las Blancas primero afianzan su quinta casilla de la Torre y después sólo tienen que traspasar la casilla 7TD para ganar. Las Negras se apresuran a controlarlas.

1. ... A3T
2. P5C+ ...

La situación se da de tal manera que el PCR puede forzar la obstrucción del Alfil.

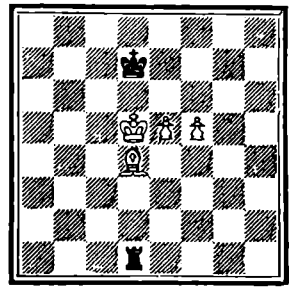
2. ... AxP
3. R4R A5T
4. R3A

y ganan.

Estamos sorprendidos porque, normalmente, cuando un flanco ataca, inmediatamente después el otro es atacado y tiene que colocarse en un estado de defensa.

5.- No nos sorprende de ninguna manera ver piezas cercanas en una imperturbable cooperación, como en el siguiente Final:

5



Jueguen o no, las Blancas ganan. La Torre no puede sacrificarse por los dos Peones. El Rey blanco apoyará el avance de los Peones en las casillas blancas y el Alfil lo hará en las casillas negras. Por ejemplo: **1.P6R+, R1R 2.P6A, T8AR 3.R4R** dirigiéndose para apoyar el avance hasta 7AR. **3 ..., R1A 4.A5R, R1R 5.A4A, R1A 6.R5A, R1R 7.R5C, T8C+ 8.R6T, T8AR 9.A5C, T8R 10.R7C** y ganan.

El Valor de los Puntos

En completa armonía con la teoría de Steinitz, el cómputo del valor de cooperación le de importancia al valor de los puntos: los puntos débiles, los puntos fuertes, los puntos importantes, los puntos menos esenciales. De consideración particular son los puntos débiles y fuertes. Su efecto es decisivo; todo lo demás es de importancia secundaria.

Ejemplos

Blancas: Rubisntein
Negras: Salwe

1.	**P4D**	**P4D**
2.	**P4AD**	**P3R**
3.	**C3AD**	**P4AD**
4.	**PxPD**	**PRxP**
5.	**C3A**	**C3AR**
6.	**P3CR**	**C3A**
7.	**A2C**	

Esta forma de desarrollar el Alfil se detemina por la debilidad de 5D.

7.	**...**	**PxP**
8.	**CRxP**	**D3C**
9.	**CxC**	**PxC**
10.	**0-0**	**A2R**
11.	**C4T**	

Las Blancas se concentran contra 5AD y 6AD.

11.	**...**	**D4C**
12.	**A3R**	**0-0**
13.	**T1A**	**A5CR**

Las Negras debieron fortalecer más 3AD con ..., **A2D.**

14.	**P3A**	**A3R**
15.	**A5A**	**TR1R**
16.	**T2AR**	**C2D**
17.	**AxA**	**TxA**
18.	**D4D**	**TR1R**
19.	**A1A**	**TR1AD**
20.	**P3R**	**D2C**
21.	**C5A**	**CxC**
22.	**TxC**	

Ahora se ha conquistado 5AD y se ha fijado al Peón en 6AD, por lo que se convierte en un objetivo.

22.	**...**	**T2A**
23.	**T(2A)2A**	**D3C**
24.	**P4CD**	**...**

Las Blancas amenazan **P5C**. Las Negras no tienen tiempo para **24 ..., A2D**. La secuencia es **25.P5C, TD1A 26.D3A** y las Negras no se pueden liberar. Si **24 ..., A2D 25.P5C, T(2A)1A 26.PxP, AxP 27.D3A.**

24.	**...**	**P3TD**
25.	**T5T**	**TD1C**
26.	**P3TD**	**T2T**

Las Negras no pueden cuidar todos sus puntos débiles.

27.	**TxPA**	**DxT**
28.	**DxT**	**T1T**
29.	**D5A**	**D2C**
30.	**R2A**	

Intento custodiar sus propias debilidades, sobre todo en la segunda y la tercera línea.

30.	**...**	**P4T**
31.	**A2R**	**P3C**
32.	**D6D**	**...**

La columna AD es importante porque está abierta.

32.	**...**	**D1A**
33.	**T5A**	**D2C**
34.	**P4TR**	**P4T**

Un desesperado intento de contraataque.

35.	**T7A**	**D1C**
36.	**P5C**	**P5T**
37.	**P6C**	**T4T**
38.	**P7C** se rinden.	

Esta partida ilustra cómo es mayor el efecto de las piezas sobre las debilidades que sobre otros puntos.

Blancas: Duras
Negras: Rubinstein

1.	**P4R**	**P4R**
2.	**C3AR**	**C3AD**

3. A5C P3TD
4. A4T C3A
5. P3D P3D
6. P4A

Este avance es un testimonio de que las Blancas sobrevaloran su posición. Es verdad que se previene ..., **P4D** de las Negras, pero las Blancas han debilitado su 3D y 4D. Aún más, se pierde una jugada, una oportunidad para el desarrollo; algo importante en tan temprana etapa de la Apertura.

6. P3CR

Apuntando hacia 5D.

7. P4D PxP
8. CxP A2D
9. CxC AxC
10. 0-0 A2C
11. C3A 0-0
12. P3A C2D
13. A3R C4R
14. A3C P3C

El PAD blanco obstruye al AR; así que se le inmoviliza.

15. P4A C2D

Se ha hecho retroceder al Caballo, pero ahora el objetivo es 4R.

16. A4D C4A
17. AxA RxA
18. A2A P4TD

El C y el PT cooperan bien. El C está seguro en un puesto avanzado y amenazante.

19. D4C

Las Blancas no consideraron las debilidades, o hubieran jugado **19.D4D+** para cambiar Damas. Si deseaban evitar el Final, la jugada era **19.P5A**. El Caballo negro tiene un magnífico puesto, por lo que no sería ningún problema permitir otro en 5R, y las Blancas saldrían ganando al abrir la columna AR para sus Torres.

19. ... CxP

Las Negras dominarán la columna AR, aunque desembarazan a las Blancas de un punto débil.

20. CxC P4A
21. D3A PxC
22. AxP AxA
23. DxA D3A

En muy claro que el juego de Rubinstein apunta contra las debilidades. Conforme varían éstas, él modifica su plan.

24. T2A TD1R
25. D5D D4A

Las Negras ganan la línea abierta para dominarla por bastante tiempo.

26. TD1D T5R
27. P3CR TR1R
28. R2C P4TR

Las casillas 5AD y 5AR son objetivos, 5D y 5R son puntos débiles de las Blancas, el PTR negro desea avanzar más.

29. P3C T6R

Preparación para ..., **P5TD**, que desune los Peones blancos.

30. T4D R3A

Para tener el Rey a mano y penetrar en el campo blanco.

31. P3TR? ...

Otra vez, las Blancas no consideran la situación de sus debilidades Sus puntos de defensa son los Peones Torre; para custodiarlos bien debieron retroceder con **T(4D)2D**. Contra **31 ..., D5C** tendrían entonces **T3A**, y en todo caso, aun en desventaja, hubieran brindado una mejor pelea.

31. ... P5TR
32. DxD+ PxD
33. PxP T1C+
34. R1A ...

El PTR es indefendible.

34. ... TxP
35. R2R T1R+
36. R2D TxP

y las Negras ganaron por superioridad material.

Se pone de manifiesto otra vez que el juego de Rubinstein, al dirigirse principalmente contra las debilidades del oponente, adquiere gran fuerza.

Ataque y Defensa en Posiciones Balanceadas

Las posiciones equilibradas no están sin medios de ataque o defensa, sólo que, a diferencia de las posiciones desequilibradas, la defensa no debe hacer mayores concesiones que las que se puedan reconquistar con el contraataque. En las posiciones equilibradas, por lo tanto, la defensa y el contraataque están tan ajustados que, con el mejor juego de ambas partes, la balanza de establece nuevamente.

En tales posiciones los ataques pueden ser feroces, las defensas sutiles, las combinaciones profundas, aunque al final, cuando reina una tranquilidad comparativa, ninguna de las partes puede reclamar una ventaja.

Un ataque en una posición equilibrada tiene cierto parecido con una tormenta de truenos. Las nubes que revolotean sobre una apacible campiña llevan electricidad positiva aquí, negativa allá, y, de repente, después de aproximarse lo suficiente, hay descargas de nube a nube, o de una nube a la tierra. La campiña se espanta, surge una terrible tormenta. Un poco después, cuando se separan las nubes, cesa la tormenta, el sol brilla de nuevo y la campiña sonríe alegremente como un niño. Así, en una posición equilibrada, las Blancas tienen una ventaja por aquí, las Negras otra por allá, la tensión crece hasta que chocan las armas y ocurre el drama de la acción. Esto dura un poco, el Maestro se asusta porque el menor error puede sellar su destino; lucha con coraje, hace su deber; entonces, de repente, desaparecen las desventajas de cada parte, la posición se ha liberado de su tensión y, al volverse poco amenazadoras las jugadas, el maestro respira con tranquilidad y está contento de haber cumplido su tarea.

También en las posiciones equilibradas, la dirección del ataque y la defensa está circunscrita por las reglas de Steinitz. Los acontecimientos no pueden tener la misma fuerza, la acción no puede tener la misma tensión que en las posiciones donde una de las partes tiene superioridad y debe desarrollarla contra los esfuerzos de una bien conducida defensa, deseosa de asumir un contraataque. Por todo eso, el conocedor, al observar la manera en que el maestro conserva la fina línea del equilibrio, disfruta profundamente la situación. Aquel que no comprende el lenguaje de las jugadas que mantienen el equilibrio, es incapaz de leer

los signos que predicen el advenimiento de los grandes acontecimientos; aquél que conoce ese lenguaje, comprende también la lógica por la cual ocurren los hechos.

No es fácil la tarea de seguir los principios de Steinitz en una posición equilibrada. En una posición donde tengo ventaja, doy los golpes, mi oponente tiene que permanecer pasivo y sumiso y, no obstante, debe perder al final. Yo soy el martillo, él es el yunque y la galería aplaude. Pero en las posiciones equilibradas, yo soy martillo aquí, pero yunque allá. Puede ser que la galería no comprenda, pero ésta es una prueba más dura. Cada jugada con que obtengo una ventaja es pagada con una desventaja. Este juego de toma y daca es más atrayente cuando el Maestro entrega material para obtener una ventaja posicional. Hace entonces un "sacrificio posicional" Tales posiciones muestran el carácter del jugador. Asumir la responsabilidad de tales decisiones momentáneas, requiere valor. El Maestro debe ser entonces la escala para evaluar las ventajas y las desventajas. El no sabe con certeza, pues es su juicio, no una combinación, el que decide para bien y para mal. Entonces, es un deber actuar de acuerdo con lo que se cree. Eso no es fácil. ¿Usted cree que debe embarcarse en algo arriesgado aunque promisorio? Pero teme lo oscuro, lo irracional, las posibilidades desconocidas y la certeza de tener que aplicarse a ellas vigorosamente. Sin embargo, debe actuar. Quizás ve una artimaña profundamente oculta y está seguro de que su adversario no lo verá, y que esto lo salvará de todo el problema. Usted ve el punto débil de su artimaña, no intente el truco, mantenga su dignidad, mantenga limpio su estilo. No descanse en que su oponente cometerá un error.

Uno puede equivocarse, pero no debe decepcionarse a sí mismo. Es cierto que quien sigue con valentía su juicio puede perder, pero incluso su derrota lo beneficia, siempre que trate de descubrir las razones de la misma, y así llegará a ser un Maestro, un artista. Pero quien no se aventure a respaldar su opinión, pierde la calidad de luchador y se aproxima a su caída.

Ejemplos de Sacrificios Posicionales

Blancas: La Bourdonnais
Negras: McDonnell

1.	**P4D**	**P4D**
2.	**P4AD**	**PxP**
3.	**P4R**	**P4R**
4.	**P5D**	**P4AR**
5.	**C3AD**	**C3AR**
6.	**AxP**	**A4AD**
7.	**C3A**	**D2R**

No 7 ..., **PxP** 8.**C5C**. Ahora se amenaza 8..., **AxP+**

8.	**A5CR**	...

Un error. Debió haber enrocado.

8.	...	**AxP+**
9.	**R1A**	

Era mejor recapturar, porque hubiera recuperado el Peón. Por ejem-

plo: **9.RxA, D4A+ 10.R1R, DxA 11.CxP, D3T**. Las Negras tienen una ventaja, las Blancas oportunidades de lucha, por ejemplo con **12.T1AR**.

9.	...	A3C
10.	D2R	P5A
11.	T1D	A5C
12.	P6D	PxP
13.	C5D	...

En esta situación, las Negras tienen la elección de sufrir un ataque o de rechazar todo intento de ataque entregando su Dama. Su juicio se inclina hacia la última alternativa y, siendo un hombre valiente, la sigue.

Quizás vio amenazas como **13..., D1D 14.CxP, PxC 15.P5R** ó **13..., D1A 14.D5C+** y las Negras pierden el Enroque. Por otro lado, sopesó las oportunidades luego de **..., CxC**. Toma dos piezas, dos Peones valiosos y una posición de avanzada para su C de 6R por su D. Así lo decidió. No hizo una combinación, porque no había calculado el laberinto de variantes en que estaba implicado. El juzgó, evaluó y actuó de acuerdo con ello.

13.	...	CxC
14.	AxD	C6R+

Las Blancas pudieron intentar ahora **15.DxC**, seguido por **AxP**, pero su juicio, aunque quizá erróneo, le aconsejó ver el ataque hasta el final.

15.	R1R	RxA
16.	D3D	T1D
17.	T2D	C3A
18.	P3CD	

Pero aquí se equivocan las Blancas. Para desarrollar sus fuerzas debieron ofrecer un sacrifico con **18.T1A**, para desembarazarse del opresivo Caballo en 6R. Si entonces **18 ..., TD1A 19.A3C** ó **18 ..., A4T 19.T2A**. La jugada del Peón sólo debilita su posición. La Bourdonnais no reconoció esto claramente. La teoría de Steinitz, que explica estos puntos, no fue desarrollada sino hasta 50 años después.

18.	...	A4TD
19.	P3TD	TD1A

Con instinto seguro, McDonnell se dirige al punto vulnerable. Si ahora **20.P4C**, las Negras dominan la coluna AD. La secuencia sería **20..., CxPCD 21.PxC, AxP 22.A2T, AxC 23.PxA, T7A.**

20.	T1CR	...

En su lamentable necesidad, las Blancas imaginan un ataque sobre la séptima línea que, sin embargo, no tiene fuerza.

20.	...	P4CD
21.	AxP	AxC
22.	PxA	C5D
23.	A4A	CxP+
24.	R2A	CxTD
25.	TxP+	R3A
26.	T7A+	R3C
27.	T7CD	C(7D)xA
28.	PxC	TxP

y las Negras ganaron.

Blancas: Pillsbury
Negras: Em. Lasker

1.	P4R	P3R
2.	P4D	P4D
3.	C3AD	C3AR
4.	P5R	CR2D
5.	P4A	P4AD

6. PxP C3AD
7. P3TD CxP
8. P4CD C2D

Ahora este retroceso me resulta incomprensible. Por supuesto, lo indicado era **8 ..., P5D.** Entonces **9.C2R, P6D 10.C3C, D5D** y las Negras tienen la iniciativa.

9. A3D P4TD

Una prueba de nerviosa impaciencia.

10. P5C C(3)1C
11. C3A C4A
12. A3R C(1)2D
13. 0-0 P3CR

Con esto las Negras perpetúan sus debilidades en el flanco Rey, pero sólo tienen elección entre varios males después de haber perdido demasiado tiempo.

14. C2R A2R

Ahora **..., A2C** hubiera ofrecido mejor lucha.

15. D1R C3C
16. C4D A2D
17. D2A C(3C)5T

Las Negras juegan para atacar al PCD y previenen P4TD, pero debieron haber concebido planes menos ambiciosos. Lo correcto podía haber sido **..., D2A.**

18. T1CD P4TR

De otra manera, las Blancas podrían abrir la columna AR con **P4C** y después **P5A.**

19. P6C! ...

Este Peón es una verdadera cuña. Está bien apoyado y abre la casilla 5CD a las piezas blancas.

19. ... CxA
20. PxC AxP

Las Negras desean plantearle una tarea a las Blancas. La situación merece atención. Las Negras tienen un Peón más y no hay un peligro claro inmediato. Si las Blancas no amenazan, las Negras fortifican su posición con **.., A5C.** Las Blancas no deben esperar, pero ¿dónde está el punto más vulnerable de las Negras? La respuesta evidente es que el Rey negro está mal colocado. Pero el camino hacia él está sembrado de impedimentos. Quitar esos impedimentos puede costar mucho, pero de acuerdo con el juicio de Pillsbury, el alto precio es necesario. De aquí los sacrificios posicionales que revelan, con la mayor justicia, las debilidades ocultas de las Negras.

21. P5A PCxP
22. C4A ...

amenazando **D-3C-7C.**

22. ... P5T
23. T1T A2R
24. TxC AxT

Se apartó al Alfil de 6R.

25. C(4D)xPR PxC
26. CxPR

Ahora la amenaza es **DxP,** además de otras más obvias, por ejemplo: **26 ..., D1A 27.DxP, D3A** y ahora **28.A5C** es más fuerte que **28.T1A,** lo que también ganaría. Las Negras jugaron **26 ..., A2D** y perdieron, resultado justo en semejante posición.

El Principio de Proporción

Los principios del ataque, la defensa y el equilibrio dan las ins-

trucciones para la planeación. Nos dicen cuándo y cómo debemos esforzarnos por un fin positivo, resistir los cambios o prepararnos para la crisis que se avecina. Esto es mucho. Uno puede decir que *aquél que no tenga en sus manos la teoría de Steinitz, no entiende cómo concebir planes seguros, ya sea en el tablero de Ajedrez o en cualquier parte.*

Evidentemente, algunas veces concebirá un buen plan, pero no como la golondrina, que en medio de su vuelo captura con facilidad a su presa, sino como un cachorro que brinca chapuceramente tras una mosca.

Sin embargo, dicha teoría no contiene todos los principios fundamentales de un combate. Reunirlos con explicaciones suficientes, de forma que sean claros es una tarea formidable. Mi primer intento fue en 1906, en mi libro *Struggle*; luego hice otros, con más éxito, en mi sistema de filosofía *Das Begreifen der Welt* (La Comprensión del Mundo) 1913, *Die Philosophie des Unvollendhbar* (La Filosofía de lo Inalcanzable) 1918, ambos libros hasta ahora sólo publicados en una edición alemana. Esta filosofía (perdóneme el lector esta convicción propia, que no es sólo una vanidad) esta filosofía será algún día conocida y estimada por el hombre. Los pronósticos son, por lo tanto, ingenuos, incluso ahora. Pero mi filosofía es joven, sólo tiene 14 años. Mi segundo trabajo fue escrito durante los años de la Guerra Mundial, en la que, milagrosamente, viví con tranquilidad, aunque con necesidades. Ese libro tiene sólo siete años de edad. Los sistemas filosóficos pueden perdurar muy bien varios miles de años; en el primer siglo de su vida son pequeños bebés. Uno no debe, por lo tanto, sorprenderse de que el hombre no parezca conocer mucho de una teoría de la "lucha"; y mucho menos debe sacar de este hecho la conclusión de que tal vez sea de poca importancia. Lo que madura pronto, cae pronto. Para las teorías buenas y de peso, el reconocimiento público llega tarde. *La teoría de la lucha, divinizada por hombres como Maquiavelo, Napoleón y Klausewitz, moldeada detalladamente para el tablero de Ajedrez por Steinitz, esperada mucho tiempo por algunos filósofos y de la que yo he establecido su validez universal y, por lo tanto, filosófica regulará algún día la vida humana.* No vacilo en lo más mínimo al decir esto. La teoría de la lucha es la única teoría pragmática. Por lo tanto, une las virtudes de una teoría (definición y finitud) a las virtudes de las cosas históricas (realidad e infinitud).

Para redondear la teoría de Steinitz, como ya se apuntó, me gustaría mencionar un principio más. Steinitz lo sintió, pero no lo formuló. El propósito de un ataque debe estar en *proporción* con la ventaja en que se basa el plan para el ataque. Este desea cambiar la ventaja básica, que es fluida e inestable, en una ventaja permanente. El principio de proporción nos dice que a una mayor ventaja básica debe corresponder un plan más ambicioso. De la misma forma, por

supuesto, el defensor debe hacer su concesión.

El juego de Ajedrez no fue diseñado para servir de paradigma a asuntos muy sutiles y no logra expresar muy bien el principio anterior. En lo que se refiere al final de la partida, sólo conoce tres valores: victoria, derrota y tablas; y este número es insuficiente para permitir un estimado exacto de las ventajas que conducen a estos valores. Otros juegos, que tienen una mayor variedad de resultados, por ejemplo, el Whist o, mejor aún, el juego japonés del Go, tienen también una escala variada de valores. Y la Vida con sus infinitos valores da, por supuesto, una idea mucho más nítida de la proporción que cualquier juego. A pesar de eso, el Ajedrez no está completamente libre de ejemplos en que pueda demostrarse el principio de proporción en una forma clara.

Un bien conocido ejemplo es el de "jugando para ganar" que el Dr. Tarrasch ha rebautizado mordazmente "jugando para perder" Eso sucede siempre que el jugador sobrestima su ventaja o, por otras razones, trata de derivar de una pequeña ventaja una gran recompensa, como una victoria forzada.

Otro ejemplo concierne a la forma en que se sacan conclusiones de los ejemplos. No se debe sacar una conclusión demasiado general de unos pocos ejemplos. Por desgracia, este error se comete mucho. En política y en nuestra vida social, los juicios precipitados, fuera de toda proporción debido a la escasez de datos para probarlos, se aprueban de buena gana. Por sostener un prejuicio, los hombres llegan a cualquier extremo. Este juego sería divertido si no fuera tan serio. En Ajedrez, afortunadamente podemos sonreir con buen humor de la mayoría de estos intentos. Sin embargo, debemos cumplir nuestro deber y ver de ello que no se le ha hecho ningún daño duradero al juego. De aquí que sea necesario decir unas palabras sobre la manera en que deben obtenerse en Ajedrez las conclusiones inductivas.

Una regla, una ley o una estrategema que pertenezca al Ajedrez no desciende del ciclo, sino que debe tener conexiones y analogías con la Vida; por lo tanto, debe ser *natural*. Por ejemplo, las reglas del desarrollo nos dicen que debemos sacar las piezas en la forma más rápida compatible con la seguridad, nos recuerdan los reveses de un hombre inactivo, y al mismo tiempo nos llama la atención. Después de descubrir lo que presumiblemente es dicha regla, debemos asociarla hasta donde sea posible con el Ajedrez. Pero no con posiciones construidas a propósito; con posiciones naturales que pueden e incluso deben surgir en partidas bien disputadas. Si la regla se aplica bajo tales condiciones, tenemos un diamante en bruto. Hay que tallarlo para sacarle lustre, tratando de cambiar la regla un poco de esta forma y otro poco de aquella. Si puede dársele vuelta a la regla y todavía parece aplicable, es una mala señal. La regla

correcta, correcta en su enunciado y contenido, no puede cambiarse de la manera más ligera sin que pierda algo de sus características o su aplicación.

Este método no se sigue hoy en día, ni al descubrir ni al criticar. La llamada escuela "hipermoderna" no lo sigue, sino que vive de eregir estructuras magníficas en un material falto de consistencia. A pesar de eso, esta secuela tiene sus puntos buenos. Ha despertado nuestra imaginación, nos ha enseñado a sospechar del Ajedrez mecánico, ha insistido en el alto valor de los Peones centrales, nos ha prevenido contra su avance prematuro. Pero estos logros se deben a la búsqueda diligente de jóvenes bien dotados, que durante la última década han jugado muchas partidas difíciles (miles), con apasionada devoción. Estas reglas no son nuevas, pero nunca habían sido puestas a prueba ni aplicadas en un rango tan amplio. Los logros puramente lógicos de la escuela hipermoderna no pueden ser considerados con demasiado recelo. Sus inducciones, generalizaciones, construcciones, incluso sus definiciones están hechas con una despreocupación que es envidiable como estado de ánimo, pero poco sistemática.

Ejemplos del Principio de Proporción

Blancas: Te Kolste
Negras: Torre

1.	P4R	P3R
2.	P4D	P4D
3.	C3AD	C3AR
4.	A5C	A5C
5.	C2R	PxP
6.	P3TD	A2R
7.	AxC	PxA
8.	CxP	P3C
9.	C(2R)3A	A2C
10.	D3A	

Aunque se amenaza **C6A+**, el intento no es agresivo; simplemente busca la protección del PCR.

10.	...	P3AD
11.	0-0-0	P4AR
12.	C3C	C2D
13.	A4A	

Pero aquí las Blancas comienzan a volverse agresivas y, por lo tanto, se colocan a sí mismas en el camino equivocado, ya que su propósito no está ni remotamente respaldado por su ventaja. Debieron preocuparse en resguardar su PCR con **13.C5T** seguido de **T1CR** y después quizás de **P3TR** y **P4CR,** con pequeña presión en el centro y sobre el PTR proporcional a su ventaja en movilidad. Como juegan las Blancas, comienzan a resbalar, primero lentamente, luego con más rapidez.

13.	...	D2A
14.	TR1R	C3A
15.	D2R	0-0-0

Las Negras se han defendido a conciencia. Si las Blancas continúan ahora con **16.CxP, D5A+ 17.C3R, TXP 18.A6T** todavía podrían obtener la igualdad. Pero aquí se encuentra el cruce de caminos:

16. **AxP+**

Las Blancas se encaprichan en que mantienen una ventaja e intentan

ganar. El castigo es recibido de inmediato.

16.	**...**	**PxA**
17.	**DxP+**	**A2D**
18.	**CxP**	**A1D**
19.	**C4R**	**CxC**
20.	**TxC**	**R1C**
21.	**P3CR**	**A1A**
22.	**D6T**	**T2A**
23.	**C3R**	**TxP**

y las Blancas se rindieron luego de cuatro jugadas más.

En la siguiente partida, ambos oponentes sobrevaloran su posición y Reti comete por ello un error garrafal.

Blancas: Reti
Negras: Colle

1.	**P3CR**	**P4D**
2.	**A2C**	**P3AD**
3.	**P4AD**	**PxP**
4.	**C3TD**	**A3R**
5.	**D2A**	**P3CR**
6.	**CxP**	**A2C**
7.	**C3A**	**C2D**
8.	**0-0**	**C3C**
9.	**CxC**	**PxC**
10.	**P3D**	**P3T**
11.	**A2D**	**D1A**
12.	**A3A**	**C3A**

Las Blancas tienen una buena posición. Ahora debieron continuar con **13.TR1R**, protegerse con **P3TD**, luchar por puntos centrales como 4D. En breve, intentar pequeñas ventajas. Pero conciben el ambicioso plan de obtener una ventaja decisiva en 6CD. Tienen éxito, pero con justicia, su oponente obtiene un contrajuego en el otro flanco.

13.	**C2D**	**A6T**

En verdad, esto es un descuidado. ¿Porqué no empezar con **13..., P4CD**?

14.	**C4A**	**T3T**
15.	**P4TD**	**P4TR**
16.	**D2D**	**P5T**

Pero ahora las Negras desean aniquilar por completo a su oponente. Con **16 ..., AxA 17.RxA** la Dama quedaba libre, luego **17 ..., P5T 18.D3R, D1D** y las Negras tienen una posición favorable.

17.	**D3R**	**R1A**
18.	**CxP**	**TxC**
19.	**DxT**	**PxP**
20.	**PAxP**	**AxA**
21.	**RxA**	**D6T+**
22.	**R2A**	**C5C+**
23.	**R1R**	**AxA+**
24.	**PxA**	**CxP**
25.	**T1C**	**D3R**

Es imposible encontrar un retroceso seguro para el Rey blanco y, por lo tanto, mientras las Damas permanezcan en el tablero, las Negras tienen una buena oportunidad de lucha.

La continuación normal, paciente y apropiada de las Blancas debió ser **26.T2C, C6A+ 27.R2A, C4R**; y quizás **28.D4D, T6T** con juego difícil para ambos. Pero las Blancas juzgan que tienen una gran ventaja, buscan una combinación ganadora y se persuaden fácilmente de que la han descubierto.

26.	**D8D+**	**R2C**
27.	**D4D+**	**R1C**
28.	**R2D??**	**...**

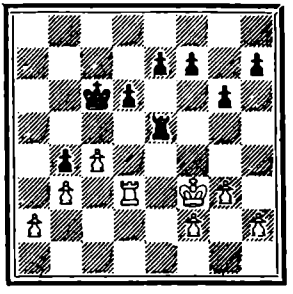
Por lo menos debió jugarse **28.D4R** ahora, aunque **28..., D6C**

hubiera sido una respuesta desagradable.

28. ... C6A+

Las Blancas abandonan porque la Torre negra llega hasta su séptima línea.

Como ejemplo de la clase de inducción objetada antes, cito unas notas de Reti relacionadas con la partida que jugó contra Te Kolste en Baden-Baden, 1925. Reti tenía las Negras. La partida comenzó: **1. P4R, C3AR 2.P5R, C4D 3.C3AD, CxC 4.PDxC**. En la revista de Kagan, *Neuesten Schachnachrichtene*, Reti califica esta jugada como un "*Positionsfehler*", un error posicional. Esto, cuando menos, es debatible. Pero lo que dice a continuación está fuera de toda proporción "La partida sólo podrá mostrar cómo, por medio de la técnica ajedrecística, una pequeña pero clara desventaja posicional en que se incurrió durante la Apertura puede convertirse fácilmente en una victoria" ¿En una victoria? No, esta no es la proporción correcta. En iniciativa, en una partida promisoria; eso pudo concederse, pero no más, a menos que el oponente se equivoque de nuevo. El plan de Reti en la partida anterior fue hacer uso del Peón doblado de las Blancas para obtener la superioridad de Peones en el flanco Rey. ¡Primer precio! También tuvo éxito en esto. Pero, a pesar de todo, todavía estaba muy lejos de tener una partida ganada. La combinación con que deseaba forzar la victoria deja a las Blancas sin desventaja alguna. Esta combinación se refiere a la siguiente posición:



Juegan las Blancas

Aquí, Te Kolste cometió el error de ofrecer el cambio de Torres, que pierde, porque el PTD blanco está retrasado y las Negras obtienen un Peón pasado, mientras que las Blancas no logran ninguno. Reti señala que la jugada correcta **1.P3TD**, también debió perder, pero su análisis contiene una omisión. **1 .., PxP 2.P4CD, P7T 3.T3T, P4D**. Aquí Reti hace que las Blancas jueguen **4.PxP**, con lo que el PCD es indetenible, pero era fácil ver que **4.T6T+, R mueve 5.TxP, PxP 6.T2A** podría asegurar a las Blancas y eliminar toda ventaja. ¡Y esta combinación debía ser el punto culminante de una estrategia que debía lograr una inexorable victoria, basada en la cuarta jugada de las Blancas! Admito que luego de **1.P3TD, R4A! 2.P4TD** las Negras aún ejercen una ligera presión; decir algo más, sería una exageración.

Los planes estratégicos concebidos con amplitud no tienen una base tan frágil. No se puede construir el plan de toda una partida bien disputada en un motivo como el in-

dicado por Reti; es demasiado magro, demasiado estrecho, diminuto para tal fin. Las explicaciones de Reti, cuando se relacionan con un análisis que cubre pocas jugadas, son correctas y elogiables. Hasta ahora, nadie ha sido capaz de hacer mucho más que concebir planes como va procediendo la partida. Los señalamientos de Reti pueden llevar a que el lector piense que ha surgido una estrategia profunda y completamente nueva, con lo que tal vez se vea tentado a producir planes estratégicos muy profundos del mismo orden. El está en peligro de perder su sano juicio y ni él ni el Ajedrez son bien servidos con eso.

Una Indagación en el Origen Lógico y en el Dominio de Aplicación de la Teoría de Steinitz.

Después de examinar detenidamente estos ejemplos y verificaciones, sólo se puede admitir que las reglas de Steinitz están confirmadas por las partidas bien jugadas. ¿Son entonces estas reglas el resultado de los análisis que hizo Steinitz de miles de partidas magistrales o, por el contrario, la mentalidad de Steinitz creó estas reglas con la intención de reconciliar, hasta donde fuera posible, su experiencia y sus observaciones? ¿Steinitz empezó su investigación como un analista o como un pensador, modeló sus principios del material de los juegos o de su imaginación? Necesitamos estar claros en este punto.

Para atacar este problema es suficiente concentrar nuestra atención en uno cualquiera de los principios de Steinitz. Consideremos la simple proposición de que, en una partida sin errores, gana quien ha continuado manteniendo la ventaja. Aseguremos lisa y llamamente, pero con brevedad y claridad, que la fuerza superior siempre gana. ¿Puede deducirse tal opinión del análisis o de la observación? ¿O está su origen en otra parte?

La experiencia que los jugadores de Ajedrez obtienen cada día está muy lejos de lo sugestivo de dicha opinión. La experiencia ordinaria indica que quien tiene una pequeña desventaja juega con más atención, inventiva y valentía que su antagonista, quien toma las cosas demasiado fácil o aspira a demasiado; así, una pequeña desventaja se convierte con frecuencia en una buena y sólida ventaja. Si se le enfrentara a un Maestro de Ajedrez en desarrollo, durante su período de crecimiento, con nuestra afirmación, se sorprendería enormemente. No se interesaría en ella. La calificaría de metafísica, no ajedrecística. Su experiencia le indica que gana cuando lo golpea un pensamiento feliz, y que está en mala disposición, o que tiene mala suerte cuando no se le ocurren tales pensamientos. Es verdad, él ha tenido experiencias de una fuerza superior cuando fue un niño. En la lucha y el boxeo, la fuerza superior se

lo demostraba claramente. Pero el Ajedrez podría parecerle parte de un orden diferente de cosas. El poder mental vence en Ajedrez; esa debería ser la más firme de sus impresiones.

Pero nosotros replicamos que hablamos de la fuerza de las piezas, de la fuerza de su cooperación. Quizás él, se aturdiría un poco con esta sugerencia y mantendría la calma. Pero estaría en lo correcto al preguntar si una cosa como esa en verdad existe. En los libros de matemáticas, uno se encuentra dos vectores (a, b) llamados fuerza, junto con la demostración del paralelógramo de fuerzas de Newton. Matemáticamente será correcto, aunque un par de vectores son una cosa lógica, y no una realidad, como el poder muscular. ¿Quizás no es diferente en Ajedrez?

Bueno, es casi un milagro, pero no pasa así en el Ajedrez. Como ya se mostró, Steinitz no sacó sus concepciones del vacío, sino que las formó de acuerdo con impresiones vívidas, que le sugirieron analogías, y a menudo las puso a prueba. Estuvo muy lejos de crear nuevos conceptos, como hacen los matemáticos que descubren ideas como el número primo, la elipse o la congruencia, y ensartan en ellas sus proposiciones. El pensó como el poeta, que busca una expresión que pinte con precisión sus sentimientos e impresiones.

Así entendida la proposición de Steinitz, resulta evidente que, más que expresar una experiencia, posee la naturaleza de una demanda. El *postuló* su proposición, aunque no se cumple en la Vida, ni muy a menudo en el Ajedrez, aún en las partidas de los Maestros, si debemos decir la verdad; por lo menos no siempre. Este postulado no se generó con Steinitz. La humanidad completa lo formó; el poeta, que continuamente le da expresión, sólo es su voz. El pequeño ejército de helenos derrotó a un enorme número de persas; la historia repite mil veces la victoria del más pequeño; nosotros explicamos que una moral y una estrategia superiores le han conferido esa fuerza sobre un ejército más numerosos. Antes de investigar, estamos resueltos a apoyar la proposición de que la fuerza superior gana, siempre que, por supuesto, sea tomada en cuenta toda clase de fuerza: física, moral, mental etc. Y nada nos hará desviarnos. De seguro esta proposición no tiene su origen en la experiencia, pero nos esforzamos todo lo posible para explicarla, sin importar los términos en que lo hagamos. Este sentimiento es el hogar de la justicia poética y de muchas bellas cosas a las que aspiramos, pero que la Vida nos niega a menudo. El mismo sentimiento, sin duda, dominó a Steinitz cuando mantuvo su proposición. Lo que buscó durante años no fue la proposición, en la que creyó desde el comienzo, sino la interpretación que la proposición necesitaba satisfacer con la experiencia. Y en este esfuerzo, se encontró con el éxito.

Su método fue *fértil*, el Ajedrez mismo lo permitió; de aquí que su hazaña fuera ingeniosa, un monu-

mento para el investigador y para su objeto de investigación. Hasta ahora, en toda la historia, este método había permanecido estéril. De valor, sin duda, para los historiadores que miran hacia atrás los acontecimentos, pero sin uso para el hombre de estado, que desea predecirlos. Hasta ahora, sólo sabemos *después* del acto cómo debe evaluarse la moral más alta, la cultura, la voluntad, o la estrategia, y el uso de ese conocimiento es pequeño. En Ajedrez, sabemos por adelantado. Steinitz ha mostrado el camino. La enseñanza de Steinitz nos exige una evaluación exacta. El propio Ajedrez es severo a este respecto y destronaría de inmediato al Maestro que sea incapaz o no tenga la voluntad de satisfacer este postulado.

Hay otro punto en que la teoría de Steinitz está adelante de cualquier teoría actual utilizada con fines pragmáticos. Se basa en el supuesto de un juego sin errores y puede observarse en el Ajedrez, por lo menos con un alto grado de aproximación, y la teoría puede sujetarse a varias pruebas. ¿Pero cómo podemos verificar tal suposición en los hechos prácticos? En la Vida todos somos farsantes. El error y la equivocación son nuestro pan diario. En Ajedrez podemos probar a los jugadores y obtener una idea muy exacta de su fuerza. Si intentáramos introducir en los negocios, el gobierno, la ingeniería o alguna ciencia tal exactitud de medida, no sólo tendríamos un problema difícil de resolver, sino que habría un derramamiento inútil de sangre. Y las personas eficientes serían perseguidas, y pensarían dos veces antes de hacer evidente su superioridad.

Un ejemplo del proceso en Ajedrez arrojará luz sobre lo que se ha dicho. Un Maestro ha hecho un sacrificio y ha ganado ¿Por alguna clase de brujería derrotó la fuerza inferior a la superior? Muchos piensan así. Opinan que el genio del maestro fue un hechizo. El investigador que procede metódicamente lo niega; asegura que también en este caso la fuerza superior ha salido victoriosa, dejando fuera del cálculo la mentalidad de los jugadores. Ahora entra el crítico y exige una demostración precisa. "Aquí en la Apertura", le dice el crítico al investigador, "se sacrificó un peón, y después se ganó la partida. De acuerdo con su punto de vista, el sacrificio estaba compensado por la posición. Pero por favor, evalúe esta compensación, porque en Ajedrez, las palabras son aire; en nuestro juego, la única prueba admitida es el análisis, conducido hasta el punto donde el resultado final puede medirse claramente" Luego, el investigador examina los registros de muchas posiciones y replica: "Está bien, voy a especificar esa compensación. Tres o cuatro jugadas de ventaja en el desarrollo son suficientes para compensar la pérdida de un importante Peón. Esta regla puede ponerse a prueba repasando 100 partidas de Maestros y ha sido confirmada" Cada que en el Ajedrez sale victoriosa la fuerza aparentemente más débil,

debe detectarse una compensación, y *esta compensación puede circunscribirse exactamente como una regla general.* En otros dominios de la actividad humana todavía no tenemos un método así. Quizás un día el futuro nos traiga un cambio, para bien.

La afirmación anterior es válida para las luchas entre los maestros. Las partidas con pocos errores a partir de la posición inicial, si los hay, siguen ese curso. Las posiciones artificiales, compuestas, construidas, imaginadas por un hombre sentado en un estudio, son una excepción necesaria de las reglas y evaluaciones anteriores. Se debe tener en cuenta esta diferencia o, de otra manera, uno será incapaz de comprender el significado real de la teoría de Steinitz. El contraste es el mismo que existe entre la teoría y la práctica, entre la lógica y la metafísica, entre el pensamiento y la realidad, entre el ingenio humano y la naturaleza. La lucha entre maestros produce situaciones diferentes de las construidas por quien desea hacer una combinación siguiendo el hilo de sus propios pensamientos. Para esta última actividad, que no es un duelo entre dos antagonistas inflexibles, no se aplican las enseñanzas de Steinitz.

Resulta fácil inventar posiciones tan peculiares, tan extrañas, enmarañadas, artificales. y diría que hasta locas, que quizás no se les podría aplicar la teoría de Steinitz. Esa teoría no tiene significado para ellas. *La teoría es buena para cualquier posición que pueda producirse en el juego de los maestros, pero no para los productos artificiales de un pensamiento premiditado.* Si se examina una posición artifical para determinar cómo pudo surgir a partir del juego de posiciones anteriores, rápidamente se ve que hay algo insano en ellas. Esa posición no pudo producirse como resultado de un juego de mentes razonables. Como ejemplo para probar la teoría, pierden su peso. En una posición que tiene una historia, que surge de una batalla, el método de Steinitz siempre es practicable, y en este sentido, la fuerza superior siempre gana en Ajedrez.

Pero aquí debo detenerme un momento, pues he pecado de exageración. La teoría de Steinitz siempre es válida cuando se aplica la inteligencia a las luchas que ocurren en la Vida, en la realidad. En este sentido, mantengo la validez de la regla, aunque, por supuesto, con razones filosóficas. Si ustedes desean seguir y probar esta corriente de pensamiento, deben leer mis dos libros de filosofía. Pero hay muchos juegos, sobre todo los juegos matemáticos, a los que se ha dedicado un inmenso cuerpo de literatura durante siglos de investigación, que no tienen ningún origen en las luchas de la Vida. Esos juegos tienen una teoría que difiere ampliamente de la de Steinitz. El juego de Ajedrez, es verdad, tiene como antecesor una lucha verdadera, pero en el curso de su larga historia se olvidó el intento original. Se le añadieron reglas que eran lógicas, formales, precisas, pero no verdade-

ras para la Vida. Y por tanto, la teoría de Steinitz, aun en las partidas de maestros, no es absolutamente verdadera.

Con esto se confirma de nuevo que la teoría de Steinitz se formó en su mente. Puedo imaginarme la manera en que Steinitz tuvo que luchar y buscar antes de aplicar sus ideas a la práctica de torneos y matches. La brujería del vuelo creativo, la inexplicabilidad de la disposición o indisposición para el duro juego, la esquivez de su objetivo resistieron sus objetivos. Además, la falta de comprensión, la mala voluntad de una época de mente demasiado estrecha, demasiado envidiosa, lo agobió. Su lucha fue dura, Todos perdemos al final, es la realidad, y aunque el valiente no tiene miedo de ello, hay una medida y un límite para la paciencia humana. Para Steinitz, la lucha fue demasiado dura, y su genio dejó de esforzarse cuando su intelecto rechazó al final el ingrato servicio. Pero la causa a la que sirvió vive.

Que el Ajedrez sólo siga, en algunos puntos, la teoría de Steinitz no es una falla de una teoría que de todas formas se deterioraría si tratara de abrazar todas las posibilidades. La falla reside en las reglas añadidas al Ajedrez. La intención del Ajedrez es reconstruir, en un juego, la guerra de hace miles de años, pero el juego contiene reglas arbitrarias, establecidas después de que se había olvidado ya la idea original. Ejemplos de ello son el Enroque y la valoración del Ahogado como tablas. En este punto, la teoría de Steinitz pierde su eficiencia. Por ejemplo, todo Ahogado entra en contradicción con ella. La teoría de Steinitz es válida para la realidad, no para las reglas desprendidas de incruentas abstracciones. Esta es su limitación, pero también su grandeza.

LIBRO QUINTO

EL EFECTO ESTETICO EN AJEDREZ

El efecto estético de una partida de Ajedrez se vuelve evidente para el espectador siempre que siga con interés y comprensión el juego y su desarrollo. Los jugadores pueden ser indiferentes a esto, pero el espectador puede obtener placer de la partida hasta el deleite, puede considerarla insulsa o, incluso, puede objetarla hasta el disgusto. El espectador tiene una escala de sentimientos para responder al juego de las piezas. Los jugadores pueden existir o no, pueden ser personas abstractas como las Blancas y las Negras, eso no importa mucho, el espectador responde a la llamada, al encanto de la batalla de Ajedrez.

A esta escala de sentimientos quisiera llamarle la *evaluación estética*. El espectador se muestra muy complacido con una jugada y la llama "brillante" o "magnífica" Le gusta el aspecto de una posición y la elogia como natural, viva, sugestiva. Otra posición le resulta restringida, improbable. Todos estos términos, y muchos similares, se refieren a una evaluación estética.

La evaluación estética depende, obviamente, de la personalidad del espectador. Un viejo adagio latino dice: "*De gustibus non est disputandum*". Esto es cierto en Ajedrez y en cualquier otra parte. Pero es de notar que hemos supuesto que el espectador no sólo está interesado, sino que también es comprensivo. Para comenzar, quizás no sepamos nada de sus evaluaciones estéticas, pero podemos suponer que conocemos bien su comprensión. Este es el punto de Arquímedes donde podemos aplicar nuestra palanca. Asimismo, la partida excita a muchos, a una multitud. Posiciones a las que se llegó hace siglos han sobrevivido debido a su fuerte efecto estético. Un hombre puede ser excepcional, una multitud de hombres, conversando entre sí, crean una opinión pública que no lo es. Si "el espectador" es una multitud, debemos ser capaces de especificar sus evaluaciones.

Con esta esperanza nos planteamos el problema de arrojar luz sobre las evaluaciones estéticas en Ajedrez.

El Ajedrez, por supuesto, no es un caso excepcional. Las evaluaciones estéticas que despierta son parecidas a las que se producen en otros campos del esfuerzo. ¿A qué categoría debemos asignar al Ajedrez para explicar su efecto estético? Evidentemente, a la clase de las *hazañas*. Son las ha-

zañas de las piezas sobre el tablero, y nada más, lo que atrae el interés del espectador y lo excita. A menos que el espectador observe una hazaña que le parezca fuera de lo común, su interés permanecerá dormido. Sólo cuando una jugada realice una tarea que parezca difícil, si no es que imposible, o cuando, por alguna razón, el espectador espera tal jugada o serie de jugadas, comienza la evaluación estética. Las proezas pueden ser diversas; un Mate o su prevención, o la desesperada lucha de un bando en desventaja que hace que una fuerza dude de su victoria, están entre los muchos ejemplos. Siempre que el espectador las comprende, las hazañas de las piezas le provocan una emoción. Y esta emoción sigue su curso mientras continúa la partida y, a la larga, culmina en una evaluación estética. Una hazaña que lo atrae y fija su atención, excita el interés del espectador.

Las hazañas le hablan al espectador en un lenguaje propio. El jugador no necesita palabras, la jugada anuncia una intención y un significado. Es verdad, el espectador no debe ser sordo ni mudo a este lenguaje, porque de otra forma, no percibirá nada y tomará las cosas en un sentido equivocado. Pero el espectador no necesita de ninguna manera ser un maestro. El maestro puede crear; el espectador que simpatiza con él, sin estar dotado con el genio del descubridor, lo comprende, tiene imaginación para seguir el drama del juego con interés y tiene el intelecto para comprender lo que intenta y logra cada jugada.

Lo único que se toma en cuenta para el efecto estético es el lenguaje de la jugada, y nada más. Lo que la jugada dice, expresa, revela, anuncia, eso es lo que excita y conmueve al espectador. Este no disfruta una partida de Ajedrez, sino la historia, el drama; no importa que el tablero sea el escenario y las piezas sus actores. Si el drama se representara con actores humanos en el escenario de un teatro, su efecto estético no sería muy diferente (siempre que, como ya se estableció, el espectador tenga interés y comprensión).

Es verdad: el lenguaje humano, con su larga y maravillosa historia, el lenguaje de la pantomima, de la anatomía y de las emociones humanas, son mil veces más elocuentes que el de las piezas de Ajedrez. Sin embargo, es un hecho que las partidas y los problemas de Ajedrez le proporcionan un goce a muchos, un goce tan fuerte que hace irrumpir en aplausos a los espectadores y que es la causa de que estas partidas y problemas sean preservados en libros y se recuerden incluso con cariño. Y en forma puramente teórica podemos imaginar a un espectador tan adentrado en el Ajedrez que, para él, el lenguaje de la jugada es muy rico. Lo que queremos establecer más allá de toda duda es la teoría de que este lenguaje importa por sí mismo, siempre que sólo se considere el efecto estético. No trataremos otros efectos. En relación con este efecto, el medio sólo es impor-

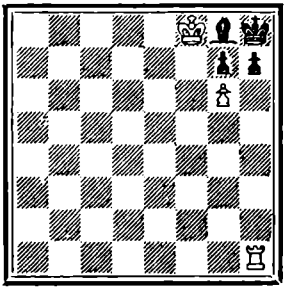
tante porque debe tener una historia y, por lo tanto, es capaz de reseñar, hablar, ser elocuente y escuchado por una multitud de mentes comprensivas.

Si esto es verdad, se observa que debemos usar la analogía, para apoderarse del significado del efecto estético y sus leyes. Por lo tanto, debemos acumular observaciones y experiencias en muchos campos, y aplicarlas individualmente a cada campo para multiplicar su capacidad de enseñarnos lo que deseamos saber

Imaginemos el simple caso de una narración. Se nos ha contado una historia. David, ni más fuerte, ni más grande que cualquiera de nosotros, venció al gigante con que luchaba, usando sólo una honda. De haberse acercado David a su enemigo, el gigante hubiera utilizado su mayor poder y sus terribles armas. La fuerza bruta hubiera consumido a su adversario como lo haría un dragón con un cordero. Pero la fuerza bruta no tuvo oportunidades y fue sometida por la fuerza del espíritu. Cuando la mente vence a la materia, quedamos encantados.

En Ajedrez, la fuerza bruta está compuesta por el número, la fuerza y la movilidad de las piezas; y la dificultad de fijarse una tarea. Si esta fuerza bruta es superada por un número menor, por las más débiles, con jugadas que indican más debilidad que fortaleza, que anuncian más la derrota que el triunfo, por el poder del espíritu, por una idea que parece absurda aunque es, sin embargo, la verdad misma, quedamos deleitados.

Por P Morphy



Juegan las Blancas y dan Mate en dos jugadas

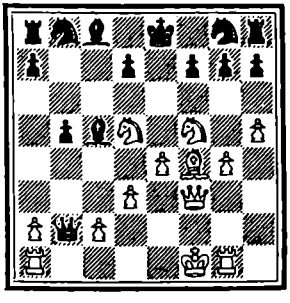
Aquí se plantea una tarea que es especialmente difícil. Si las Blancas sólo tuvieran que resolver el problema de cómo ganar este Final, les esperarían, al parecer, bastantes dificultades. Tendrían que ganar el PC negro con un ataque metódico mientras cuidan su P Pero esta tarea exige que demos Jaque Mate en dos jugadas. La segunda jugada de las Blancas debe ser Mate. La tarea es abrumar al oponente. Y ahora, su solución. No se debe hacer ninguna demostración de fuerza, como dar un Jaque o capturar a un enemigo: la pieza más fuerte se ofrece en sacrificio: **1.T6TR**. Sin embargo, es verdad, la casi absurda jugada resuelve el problema; y sólo esta jugada lo resuelve.

El ideal de nuestros ancestros ajedrecísticos era la siguiente partida, que llamaron la Inmortal.

Blancas: Anderssen
Negras: Kieseritzki

1.	P4R	P4R
2.	P4AR	PxP
3.	A4A	P4CD
4.	AxP	D5T+
5.	R1A	C3AR
6.	C3AR	D3T
7.	C3A	C4T
8.	C4TR	P3AD
9.	C5A	D4C
10.	T1CR	PxA
11.	P4CR	C3A
12.	P4TR	D3C
13.	P5T	D4C
14.	P3D	A4A
15.	D3A	C1C
16.	AxP	D3A
17.	C5D	DxP

Posición después de la decimoséptima jugada de las Negras



18.	A6D!	DxT+
19.	R2R	AxT
20.	P5R!!	C3TD
21.	CxP+	R1D
22.	D6A+	CxD
23.	A7R Mate	

El final de la partida es indudablemente espléndido. El Jaque Mate representa una hazaña máxima: tres piezas menores, sin ayuda, llevan a cabo un increíble Jaque Mate en la cara de un ejército completo del enemigo. Sin embargo, la Apertura de la partida ofende nuestros sentimientos, aunque nuestros ancestros no eran sensibles a esta consideración.

Regresemos ahora a nuestra historia de David y Goliath. Imaginen que nosotros añadimos la explicación de que todo el asunto había sido un juego para levantar el espíritu del ejército: Goliath había sido realmente una farsa. El efecto sería que la simpatía del oyente pasaría al engañado ejército y se apartaría de David.

Nosotros sentimos de la misma manera cada vez que una proeza llama nuestra atención. Debe haber una verdad en ella. La tarea debe ser verdadera, su ejecución también. De otra forma, nos hacemos a un lado, o, en el mejor de los casos, pensamos que es cómica y reímos.

Una tarea real significa un peligro real, no un esfuerzo innecesario. En una ciudad bien abastecida de agua, habría muy poco interés por descubrir un pozo; en el desierto, esa búsqueda cautivaría toda mi atención. La tarea debe ser necesaria, y la hazaña, justo como se realiza, también debe ser necesaria. De otra forma, la impresión estética es menor, puede decaer por completo o volverse desagradable.

Sería ideal que la tarea tuviera una importancia vital y sólo pudiera llegarse a la solución de *una manera, de forma que el más ligero cambio o variante de la acción o las circunstancias podría anular el esfuerzo*. Si este ideal no se logra, y nunca puede obtenerse por completo, debemos luchar por eso, ya que *en la medida que nos acerquemos al ideal, obtendremos la profundidad de la impresión* estética.

Pero, después de todo, la impresión estética está formada por nuestros sentimientos. El espectador debe *sentir*, no saber, que se ha alcanzado el ideal. Es verdad, su simpatía está con aquel que lucha contra inmensas dificultades, de la misma manera en que nosotros, pobres mortales con poderes muy limitados, luchamos contra la superioridad y milagrosamente las vencemos. Sin embargo, el espectador no desea una investigación extensa; él desea comprender en un instante.

Por eso es fácil seducir, engañar al espectador. Si esto se hace de manera juguetona, el propio espectador sonreirá después del descubrimiento. Pero si se hace en serio, el engaño ofende profundamente y la venganza del espectador es terrible. Un maestro que siguiera jugando partidas casibrillantes, perdería su audiencia.

Estas consideraciones son válidas en todos los casos en que una búsqueda, una tarea, una lucha, despierte interés. Por ejemplo, la composición de un Jaque Mate en dos jugadas es, para el público que ha resuelto esos problemas y ha aprendido a valorarlos, una tarea tan real como un buen encuentro entre dos jugadores ambiciosos. El amigo de los problemas tratará de resolverlos; el espectador que observa una partida de maestros tratará de anticipar la siguiente jugada; de aquí que ambos comprendan la naturaleza de la tarea y su logro, y adquieran, con el tiempo, un juicio instintivo. Llegan al punto de ser "connoisseurs" Resultaría muy difícil engañarlos. Por supuesto, comprenderían el efecto cómico de alguna transgresión traviesa. En Ajedrez también existe algo parecido a la bufonería, y tiene una función meritoria. Pero por todo esto, el efecto estético que despierta una hazaña ajedrecística en el conocedor no tiene nada que ver con su efecto cómico y sólo es medido en términos del ideal.

Cuando se alcanza este ideal, hasta donde sea posible dentro de las limitaciones dadas, podemos hablar de un logro *consumado*. Un ejemplo de ellos es un Jaque Mate en que cada pieza sobre el tablero participa hasta el límite de su capacidad y tiene que hacerlo así para alcanzar el objetivo. Para logros consumados, se mantiene el principio de la economía: el propósito se alcanza con la menor cantidad posible de medios. Resulta muy notable que el principio guía de la defensa aparezca de nuevo aquí.

Está completamente justificado que para el espectador, sobre todo para el conocedor, las piezas de Aje[illegible]eres con acción, senti-

miento y conversación. Para los maestros del pasado, todo tenía vida y poseía poderes secretos. Esta era la religión original del hombre y persiste en la impresión estética. En cuanto el amigo de la música escucha una buena melodía, se convierte en un poeta y empieza a forjar historias fantásticas; el amigo del Ajedrez, animado por la observación de una buena partida, comienza a imaginar hazañas heroícas de las piezas. Ambos sueñan cuentos de hadas en que todas las cosas están vivas, hablan y sienten. Son atrapados en una graciosa ilusión. El cuento de hadas avanza conforme las piezas del Ajedrez, en sus posiciones y movimientos, cumplan sus partes en el drama.

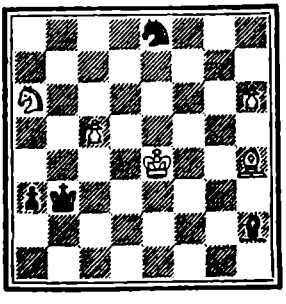
No sé hasta qué punto pueden ser originales estas consideraciones. La literatura sobre cuestiones estéticas es sorprendentemente grande, aunque parece que también, por desgracia, es ineficiente. Por suerte, la estética del Ajedrez es una excepción. En otros campos, como el Arte, difícilmente una teoría o algún punto de una teoría ha encontrado reconocimiento. Las disputas son amplias y furiosas, y algunas de las construcciones fantásticas de los pensadores bordean la locura. También en el arte de componer problemas de Ajedrez hay una abundancia de investigación teórica. Se han desarrollado muchos puntos de vista y se han fundado varias "escuelas" Tal vez así debía ser. Pero me parece que decir más de lo que ha sido dicho sería muy aventurado. En realidad, también consideraciones necesitarían aclararse, explicarse, protegerse, trabajarse con gran detalle. ¿Debo proceder a hacerlo ahora? Cada cosa tiene su tiempo. Yo trabajo, me gusta trabajar y comprendo su función. Soy también un firme creyente de las palabras de la Biblia que dicen: "Es suficiente cuando el día es el mal de eso"

Ejemplos

1.- En la siguiente posición los dos Alfiles sostienen una ingeniosa conversación

1

Por el Conde Villeneuf



Juegan las Blancas y ganan

Los actores principales son, obviamente, ambos Peones Torre. Con **1.P7T** las Blancas no ganan, porque el Alfil de 2T tiene en reserva agradable réplica para una chapucera jugada: **1 ... A4R 2.RxA, P7T 3.P corona, P corona** con jaque, y ganan las Negras. La solución:

1. C4C RxC
2. P7T A4R

Este Alfil sonríe.

3. RxA P7T
4. A1R+ R6C
5. A3A

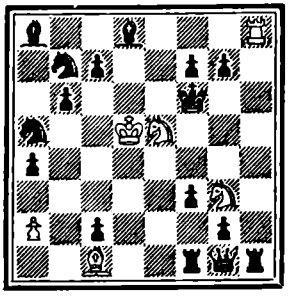
Este Alfil ríe con ganas.

5. ... RxA
6. P corona P corona
7. R5D+ y ganan.

2.- La siguiente posición es muy humorística:

2

Por un autor desconocido



Juegan las Blancas. ¿En cuántas movidas recibirán Jaque Mate?

Para comenzar, el asunto es contrario a la seriedad usual del Ajedrez. La posición es divertida. Las Negras tienen sobre el tablero su juego completo de piezas, no han perdido ninguna, pero su tremendo poder está batiendo el aire. No causan pena ni dolor. Golpean sonoramente las mejillas, pero el sonido es hueco. Por otra parte, las Blancas están bastante debilitadas. Su Rey se salva sólo por el ridículo Caballo negro de 2CD, que no debió estar ahí.

Su Torre es móvil, pero debe huir pronto. Su Alfil no tiene adonde escapar, su PTD descansa en la esquina y conversa con el Alfil sobre lo que está por venir. Sólo los dos Caballos blancos están en buena situación. Pero ellos, sintiéndose con hidalguía en su situación, conocen su debilidad: una caballería ligera contra un ejército completo. Es verdad que el Rey negro, un poco obeso y tocando la campanilla para llamar a sus sirventes, debido a alguna inadvertencia tiene sólo unos pocos escuderos a mano. Bueno, piensa, eso se remediará pronto. Los dos impúdicos muchachos, los Caballos blancos, recibirán juntos una zurra.

Los Caballos blancos dicen: "Bonito revoltijo. Tenemos que hacer la lucha. Es una broma. Bien, debemos hacer nuestro trabajo. ¿Empezará usted dando jaque?" "No, mejor usted." "Bueno, entonces ahí va."

1. C4R+ ...

"¡Jaque!, señor Rey."

1. ... R2R

"Cuídate", le dice el Rey al Caballo, "de que mis sirvientes no te pongan la mano encima, tú, bueno-para-nada."

2. C5A+

"¿Me hablaba, señor Rey?"

2. ... R2D

"Insolente."

3. C5R+ R1A

"Por fin en casa."

4. C7R+ ...

Al Alfil de 8D: "Cúidate de nuestra Torre de la esquina, o tú mis-

mo sufrirás el daño" El Alfil sólo mira con asombro al Caballo.

4. ... R1C
5. C7D+ R2T

"¡Oh!"

"Terrible este estrecho callejón. Pero también eso ayuda en algo, los muchachos no serán capaces de seguirme aquí." Los Caballos blancos piensan que huirá. En lugares tan estrechos, ningún Caballo puede correr

6. C8A+

"Hola, aquí me zambullo."

6. ... R3T
7. C8C+ ...

"Espero que el Caballo no tropiece aquí."

7. ... R4C

"¡Ah! Aquí tengo espacio."

El Rey blanco: "No se me acerque mucho, su majestad; cada vez que hay pies que pisotear, me gusta tomar la iniciativa"

8. C7T+ ...

"¡Vaya salto!"

8. ... R5C
9. C6T+

"Esto es mejor que lo de ustedes."

9. ... R6A
10. C5C+

"Por fin, campo abierto."

10. ... R6D
11. C4C+ ...

"Me siento bien."

11. ... R7R
12. C3A+ R7A

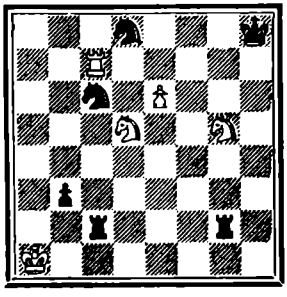
"Rápido, lejos del horrible 8R."

13. C3D+ R6C
14. C4R+ R5C
15. C5R+ R4A
16. C3C+ R3A
17. C4C+

"¿Lo recorremos todo de nuevo, señor Rey?"

3 Aquí sigue una hazaña consumada de dos Caballos tomada de un documento persa muy antiguo.

3



Las Blancas juegan y ganan.

Es creíble la seriedad de la contienda. Cada bando ataca a un Caballo, pero mucho más por parte de las Negras, que amenazan Mate, para el que las Blancas no tienen defensa, pero contraatacan. Los dos Caballos negros parecen frustrar el plan. Sin embargo, una magnifica idea fuerza, a estos ayudantes del Rey a colaborar con sus enemigos.

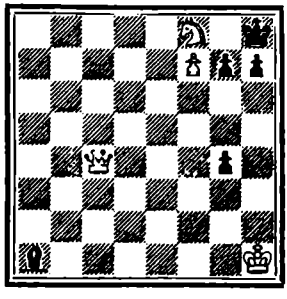
1. T7T+ R1C
2. C6A+ R1A
3. P7R+ CxP
4. T7A+ CxT
5. C6R mate

Este Mate es notable por su economía. No hay acciones du-

plicadas. Desde un punto de vista moderno, las dos Torres y el Peón negro podrían ser juzgados como encubrimientos innecesarios, pero en los tiempos antiguos eran útiles para lograr el efecto sugestivo de una dura lucha.

4

Por S. Loyd



Juegan las Blancas y dan Mate en tres jugadas

4.- Otra hazaña consumada.

El motivo del problema es "la captura del Alfil". A pesar de su movilidad, que se extiende a cinco casillas, el Alfil es atrapado y, con esto, se ejecuta el Mate.

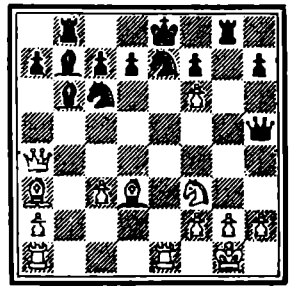
1. D1AR

Ninguna otra jugada lo lograría. Por ejemplo. **1.C6R, P4T 2.D2A, P3C 3.DxP** y da Mate en sólo cuatro jugadas. De la misma forma, **1.C6C+, PxC 2.DxP, A3A!**

La idea es **2.D1CD**, amenazando Mate, **2... P3C 3.DxA** Mate. Las Negras pueden defenderse y jugar **2..., P6C** intentando un Jaque, pero entonces **2.C6C+ PxC 3.D3T** Mate. De aquí que el Alfil deba mover. Si **1..., A7C 2.D1CD**; si **1..., A6A** ó **5D 2.D3D**; y si **1..., A4R** ó **3A 2.D5A**. Una de las grandes obras maestras de la composición

5

Dufresne



Anderssen, en su turno

Esta es la posición donde Anderssen hizo la combinación por la que se le llamó a la partida "Siempreviva"

Las Blancas pueden ganar con **1.A4R**, porque su ataque es irresistible, mientras se frustra el contraataque negro. **1. A4R, P4D 2.AxPD, DxA 3. TD1D** y ganan. O **1..., D6T 2.P3C, TxP+ 3.PxT, DxP+ 4.R1T, AxP 5.T2R** y ganan. O **1..., T5C 2.D2A** con una posición ganadora.

Anderssen, sin embargo, hizo la jugada.

1. TD1D ...

Esta es la admirada introducción a sorprendentes sacrificios. El *Läroboek i Schach*, publicado hace unos años, elogia mucho la jugada. Pero, no puede sostenerse ante la crítica.

Pero veamos primero la continuación que se dio en la realidad.

1. ... DxC

Esta réplica es evidente para muchos. Desde ese punto de vista, la combinación es perfecta.

2. TxC+ CxT

O **2. R1D 3.TxP+ R1A 4.T8D+**

3. DxP+ RxD
4. A5A+ R3A
5. A7D Mate

El Mate es casi puro, con excepción de que la casilla de escape 6D, está barrida dos veces.

La jugada **1. TD1D**, a pesar de un objetivo tan brillante, es, como hemos visto, innecesaria para el propósito de ganar. Se mantiene la pregunta de si es, por lo menos, eficiente para ese fin, porque la necesidad y la eficiencia son el criterio con que medimos cualquier logro que aspire a ser ideal.

Es difícil que el juego práctico, que se enlaza rígidamente con su propósito, puede acercarse a este ideal. Por lo tanto, tenemos que hacer concesiones. Pero una combinación brillante hechiza a los hombres a tal grado que creen por propia voluntad en falsedades y se ciegan a la verdad. Entonces, la crítica, que a la larga llega tan irremisiblemente como la muerte, tiene que dar su juicio imparcial.

Hasta ahora no se ha esclarecido la eficiencia de la jugada de Anderssen, aunque muchos escritores la han investigado con diligencia en muchas ocasiones. La jugada

1. ... T5C

causa dificultades. El Rey negro gana así una salida por **1CR**. Si entonces **2.TxC+, CxT 3.DxP+, RxD 4.A5A+, R1R** y el Rey escapa. Si la Dama mueve, **..., TxP+** inicia un contraataque. Si **2.A4R, P4D**.

Por lo tanto, el valor estético de la jugada de Anderssen no ha sido todavía demostrado. Por otra parte, es comprensible que la jugada haya despertado el entusiasmo de los espectadores inmediatos y de muchos otros que no tienen capacidad crítica y que sienten que la jugada era necesaria, aunque absurda; eficiente, aunque muy peligrosa.

Blancas: Mason
Negras: Winawer

1.	**P4R**	**P4R**
2.	**C3AR**	**C3AD**
3.	**A4A**	**A4A**
4.	**P3D**	**P3D**
5.	**A3R**	**A3C**
6.	**CD2D**	**P3TR**
7.	**C1A**	**C3A**
8.	**P3TR**	**C2R**
9.	**C3C**	**P3A**
10.	**A3C**	**AxA**
11.	**PxA**	**D3C**
12.	**D2D**	**P4TD**
13.	**P3A**	**P5T**
14.	**A1D**	**A3R**
15.	**0-0**	**D2A**
16.	**C4T**	**P4CD**

16..., C2D era más necesaria. Además, la posición de los Peones negros es inestable, porque una contraamenaza como **P4AD** podría destruirla en el futuro.

17.	**A2A**	**P4AD**
18.	**C(3C)5A**	**AxC**
19.	**CxA**	**CxC**
20.	**TxC**	**C2D**
21.	**TD1A**	**P3A**
22.	**A1D**	**P6T**
23.	**A5T+**	**R2R**
24.	**P3CD**	**TR1AR**
25.	**T(5A)3A**	**C3C**
26.	**T3C**	**R1D**
27.	**A4C**	**D2R**
28.	**A2R**	**R2A**
29.	**P4D**	...

Ahora se hace más enérgica la amenaza contra el debilitado ejército de Peones negros.

29.	...	**P5A**
30.	**T1C**	**P4C**
31.	**PxP**	**PxP**
32.	**T4C**	**D3R**
33.	**P5D**	**D1A**
34.	**AxP**	**C5T**
35.	**A5C**	**C4A**
36.	**D2R**	**P4A**
37.	**PxP**	**P5R**
38.	**A6A**	**T1CD**
39.	**D5T**	**T3A**
40.	**TxP**	

Una concepción encantadora.

40.	...	**PxT**
41.	**D7T+**	**C2D**
42.	**AxC**	**D8C**
43.	**T7C+**	**RxT**
44.	**A8A+**	**R1T**
45.	**DxD**	**TxP**
46.	**D8D**	Abandonan

Blancas: Pillsbury
Negras: Em. Lasker

1.	**P4D**	**P4D**
2.	**P4AD**	**P3R**
3.	**C3AD**	**C3AR**
4.	**C3A**	**P4A**
5.	**A5C**	**PAxP**
6.	**DxP**	**C3A**

Esto ofrece a las Blancas la oportunidad de **7.AxC, PxA 8.D4T, PxP 9.T1D, A2D 10.P3R, P4A**. Con eso, las Negras no tienen desventaja, ya que los Peones doblados están compensados por los dos fuertes Alfiles y un buen desarrollo. Por ejemplo: **11.D3C, P4TR 12.AxP, P5T 13.D4A, T1CR 14.C5R, CxC 15.DxC, P3TD 16.0-0, T1A**. Si las Negras quieren, pueden evitar estas complicaciones con **6..., A2R.**

7.	**D4T**	**A2R**
8.	**0-0-0**	**D4T**
9.	**P3R**	**A2D**
10.	**R1C**	**P3TR**

Así, o debe cambiarse el Alfil, o la Dama blanca permanece donde está.

11.	**PxP**	**PxP**
12.	**C4D**	**0-0**
13.	**AxC**	**AxA**
14.	**D5T**	**CxC**
15.	**PxC**	**A3R**
16.	**P4A**	...

Amenanzando **P5A**. Las negras replican con una combinación.

16.	...	**TD1A**
17.	**P5A**	**TxC**
18.	**PxA**	**T6T**

Este era el objetivo.

19.	**PxP+**	...

O 19.P7R, T1R 20.PxT, D3C+

21.R2A (si **21.R1T**, las Negras ganarían pronto con **21..., AxP+ 22.TxA, DxT+ 23.R1C, TxP**), **T1A+ 22.R2D, AxP** y las Blancas no tienen defensa.

19.	**...**	**TxP**
20.	**PxT**	**D3C+**
21.	**A5C!**	

Contra otras jugadas, el ataque se vuelve aplastante.

21.	**...**	**DxA+**
22.	**R1T**	**T2AD**

De acuerdo con el reglamento, se tenían que efectuar 15 jugadas por hora y yo ya había consumido casi dos horas. Por lo tanto, debía hacer de prisa estas jugadas. La continuación lógica era **22..., D5A**. Esto hubiera hecho imposible que las Blancas custodiaran su segunda línea.

23. T2D

Ahora las Blancas pueden respirar nuevamente.

23.	**...**	**T5A**
24.	**TR1D**	**T6A**
25.	**D5A**	**D5A**
26.	**R2C**	**...**

Una equivocación. Lo indicado era **26. R1C**.

26.	**...**	**TxP**
27.	**D6R+**	**R2T**
28.	**RxT**	**...**

Si **28.R1C, AxP 29.D5A+, P3C 30.D7D+, A2C** y ganan

28.	**...**	**D6A+**
29.	**R4T**	**P4C+**
30.	**RxP**	**D5A+**
31.	**R5T**	**A1D**

y se da Jaque Mate en la siguiente jugada.

Blancas: Zukertort
Negras: Blackburne

1.	**P4AD**	**P3R**
2.	**P3R**	**C3AR**
3.	**C3AR**	**P3CD**
4.	**A2R**	**A2C**
5.	**0-0**	**P4D**
6.	**P4D**	**A3D**
7.	**C3A**	**0-0**
8.	**P3CD**	**CD2D**
9.	**A2C**	

Este Alfil no está desarrollado por completo aquí, porque no puede quitarse fácilmente al PD del camino.

9.	**...**	**D2R**
10.	**C5CD**	**C5R**
11.	**CxA**	**PxC**
12.	**C2D**	**CD3A**
13.	**P3A**	**CxC**
14.	**DxC**	**PxP**

Esto facilita la tarea de las Blancas, porque esto le da al AD mayor movilidad.

15.	**AxP**	**...**

Si **15. PxP** las Negras habrían atacado con fuerza este Peón.

15.	**...**	**P4D**

Mientras que esto inmoviliza al AD negro, también inmoviliza el suyo.

16.	**A3D**	**TR1A**
17.	**TD1R**	**T2A**
18.	**P4R**	**TD1AD**
19.	**P5R**	**C1R**
20.	**P4A**	**P3C**
21.	**T3R**	**P4A**

Las Negras se esfuerzan por obtener una posición estable para su Rey. La casilla 1AR está expuesta al AD blanco; y también el PTR está débil.

22. PxP (ap) CxP

Pero ahora el débil PR está clavado. La Dama debió capturar

23. P5A

El comienzo de una gran y admirable combinación (Steinitz).

23. ... C5R
24. AxC PxA
25. PxPC! T7A
26. PxP+ R1T
27. P5D+ P4R
28. D4C

Un movimiento magnífico y decisivo (Steinitz).

28. ... T(1A)4A

Si **..., DxD** las Blancas dan Mate en siete jugadas: **29.AxP+, RxP 30.T3T+, R3C 31.T6A+, R4C 32.T3C+, R4T 33.T5A+, R3T 34.A4A+** etc.

29. T8A+

"Las jugadas anteriores y la que se acaba de hacer son una de las más agradables combinaciones, quizás la más hermosa de todas las que se han creado en el tablero. No sabemos cómo expresar nuestra admiración por el gran estilo con que Zukertort ha jugado esta partida" (Steinitz).

29. ... RxP
30. DxP+ R2C
31. AxP+ RxT
32. A7C+ Abandonan

Blancas: Reti
Negras: Bogoljubow

1. C3AR C3AR
2. P4A P3R
3. P3CR P4D
4. A2C A3D
5. 0-0 0-0
6. P3C T1R
7. A2C CD2D

Ambos maestros se desarrollan de acuerdo con principios correctos. Las Negras no podían jugar **7..., P4R** debido a **8.P5A**.

8. P4D P3A
9. CD2D C5R
10. CxC PxC
11. C5R P4AR
12. P3A ...

El plan de las Blancas es sacar rápidamente los Peones del camino, porque sus Alfiles están mejor colocados que los de las Negras.

12. ... PxP
13. AxP D2A
14. CxC AxC
15. P4R P4R

De otra forma, como indicó Alekhine, el PR avanza y las Blancas abren con el tiempo la partida con **P5D** ó **P4CR**.

16. P5A A1A
17. D2A PxPD
18. PxPA TD1D

Las Blancas han llevado a cabo su plan. Las líneas están abiertas y tienen ventaja en desarrollo. Ahora surge una encantadora combinación.

19. A5T T4R
20. AxP TxPAR
21. TxT AxT
22. DxA TxA
23. T1AR T1D

O **23 ...., D2R 24. A7A+, R1T 25.A5D, D3A 26.D8A** y las Blancas ganan.

24. A7A+ R1T
25. A8R Abandonan

Blancas: Rubinstein
Negras: Teichmann

1.	P4D	P4D
2.	P4AD	P3R
3.	C3AD	C3AR
4.	A5C	CD2D
5.	P3R	A2R
6.	C3A	0-0
7.	D2A	P3CD

La jugada normal es 7..., **P4AD**.

8.	PxPD	PxP
9.	A3D	A2C
10.	0-0-0	P4AD
11.	P4TR	P5A

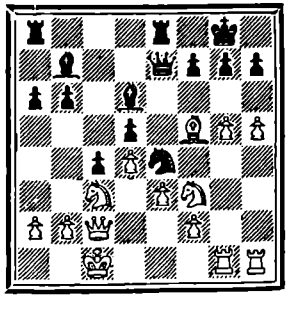
Las Negras cierran sus líneas. Con ..., **T1R** seguido de ..., **C1A** y ..., **C5R** quizás las Negras hubieran tenido mejores oportunidades.

12.	A5A	T1R
13.	AxC	CxA
14.	P4CR	A3D
15.	P5C	C5R
16.	P5T	D2R

Schlechter indicó la mejor defensa aquí: **16 ..., CxPC 17.CxC, DxC 18.AxP+, R1T 19.TD1C, D3T.**

17.	TD1C	P3TD

Posición después de la decimoséptima jugada de las Negras



18.	AxP+	...

Si Teichmann hubiera previsto las consecuencias finales de este sacrificio, hubiera jugado 17 ..., **P3CR**. Pero el sacrificio lo tomó por sorpresa. La finalidad del sacrificio sólo se hace evidente después de cuatro jugadas.

18.	...	RxA
19.	P6C+	R1C

No 19 ..., **PxP** debido a **20.CxC, PxC 21.C5C+** etc.

20.	CxC	PxC

La Dama no debe tomar debido a **PxP+**.

21.	P6T!	

Esta era la idea. Si **21 ..., PxC 22.PxP+, RxP 23.D6C+** seguido de **PxP.**

21.	...	P3A
22.	PxP	PxC
23.	T8T+	RxP
24.	T7T+	R1C
25.	D5A	P6A

Las Negras no pueden hacer nada. Si la Dama se mueve, **D5T** ó **DxPA** terminan pronto con todo.

26.	TxD	Abandonan

La siguiente partida se jugó para analizar una Apertura que Bogoljubow había ensayado en una de las partidas de su match contra Spielmann en Estocolmo, 1919.

Blancas: Bogoljubow
Begras: Amateur

1.	P4R	P3R
2.	P4D	P4D
3.	C3AD	C3AR
4.	A5C	A2R
5.	P5R	CR2D

6. P4TR AxA

No se aconseja ahora la aceptación de este sacrificio. En esa época, esta Apertura era objetivo de muchas discusiones teóricas.

7. PxA DxP
8. C3T D2R
9. C4A P3TD
10. D4C P3CR
11. A3D P4AD
12. D3C

lo que amenaza un sacrifico en 5D.

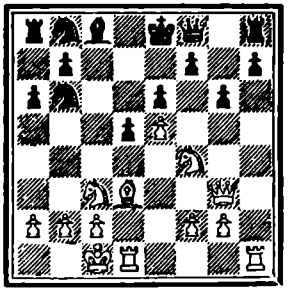
12. C3C

Como resultado, el Caballo debe ocupar una posición desfavorable.

13. PxP DxP
14. 0-0-0 D1A

Para protegerse de un sacrificio en 6C.

Posición después de la decimocuarta jugada de las Negras



15. A4R

¡Una jugada de una rara belleza! Se amenaza de nuevo el sacrificio en 5D.

15. ... PxA
16. CDxP CD2D
17. D3AD D2R
18. C6A+ ...

Si **18 ..., R1D 19.D5T** ó **18 R1A 19.CxP+, R2C 20.C5T+** y pronto dan Mate.

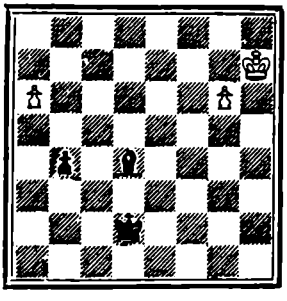
18. ... CxC
19. PxC D1A
20. D7A C2D
21. C5D PxC
22. TR1R+ C4R
23. TxC+ A3R

Ahora las Negras amenazan con jugar **..., D3T+** y enrocar.

24. R1C T1D
25. TxP TxT
26. TxT Abandonan

1

Hromadka



List, en su turno, y gana

1.- Aquí el juego práctico produjo un estudio muy fino. Las Blancas coronarán uno de sus Peones y parece que no hay diferencia en cuál de los dos debe avanzar primero. Pero, en realidad, sólo pueden ganar de una manera. No lo haría con **1.P7C**. Después de ver las dificultades a que

se enfrentan las Blancas, incluso si seleccionan el mejor método de juego, de inmediato se apreciará la diferencia entre las dos jugadas de Peón.

1. P7T AxP
2. P7C P6C
3. P8C(D) P7C

Ahora sigue un maravilloso juego con la Dama que gana debido a que en realidad el Alfil no protege al Peón.

4. D3CD A5D

Si **4 ..., R8A 5.D3A+, R8C 6.D4A, A8C 7.R6C, R8T 8.D4T+, R8C 9.R5A** y ganan llevando al Rey a la acción. Si después de **4 ..., A5D**, las Blancas intentaran ganar con **5.R3C**, no lograrían nada, porque las Negras replicarían **..., A1T**, con lo que el Peón y el Alfil estarían fuera de peligro.

5. D2T ...

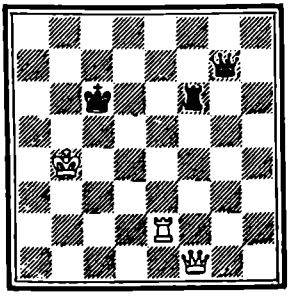
amenazando **D1C**.

5. ... R7A

6. D5T+ y ganan, de acuerdo con lo que ya se ha visto

2

Por Troitzky



Juegan las Blancas y ganan

2.- La solución no es difícil, porque obviamente las Blancas deben aprovechar el momento. Sin embargo, resulta elegante.

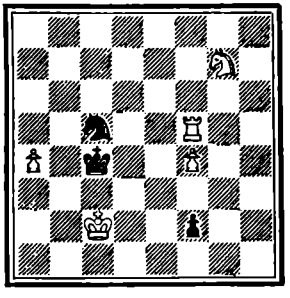
1. T6R+ TxT
2. D6T+ R4D
3. D4A+ R3D

Si **3 ..., R4R 4.D3A+** gana la Dama.

4. D5A+ R2D
5. D7T+ y ganan la Dama

3

Por Troitzky



Juegan las Blancas y hacen tablas

3.- La tarea está bien definida. Evidentemente las Negras coronarán y queda claro que las Blancas no pueden evitarlo. ¿Cómo pueden las Blancas sacar el mejor provecho de la jugada?

El Caballo debe tratar de llegar a 3C ó 3R. Puede ir a través de 5T (pero quedaría desconectado del Rey negro) o de 5A, donde sería posible un Jaque en 3R. ¿Cómo puede llegar el Caballo a 5A mientras que el Rey Negro permanece en su posición,

expuesto a un Jaque en 3R? Parece imposible.

Pero no, no lo es, como muestra la solución

1. T5D P corona y pide Dama

Si **1..., RxT**, entonces **2.C5A**. Tablas, por supuesto.

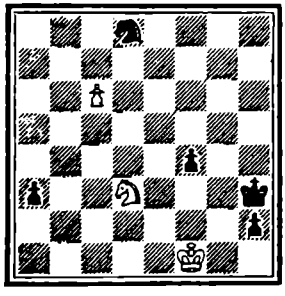
2. T4D+! RxT

3. C5A+ ...

y, es curioso decirlo, con sus pequeñas fuerzas logran ganar la Dama. En verdad, un efecto máximo, un logro consumado de un Caballo solo.

4

Por Troitzki



Juegan las Blancas y ganan

4.- La idea es ingeniosa. El Peón blanco que puede coronar no tiene valor a menos que lo haga y dé jaque al mismo tiempo. Las Negras siempre pueden evitar que su Rey se exponga a un Jaque pero, por supuesto, el Rey negro, aunque extremadamente móvil, está limitado por su función. Aprovechando esta circunstancia, el solitario Caballo logra entablar por Jaque perpetuo contra un Rey muy móvil, un hecho único en los anales del Ajedrez.

1. C2A+ R6C

2. P7A P7T

3. C4R+

El Rey negro teme ahora un Jaque, por **P8A(D)** ó **PxC(D)**.

3. ... R6A

4. C2D+ R6R

5. C4A+ R5R

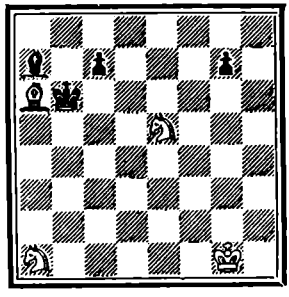
6. C2D+ R4R

7. C4A+

Es inútil, el Rey negro no puede escapar a los Jaques de ese Caballo.

5

Por Ratner



Juegan las Blancas y ganan

Este estudio crea una excelente impresión. Los logros de las piezas Blancas están más allá de todo lo esperado. El ejército blanco sólo está compuesto de héroes. Resulta muy agradable la economía de las piezas que funcionan aquí. Ninguna de las piezas blancas tienen el peso ni la oportunidad de aumentar su valor,

como puede hacerlo un Peón; sin embargo, hay un modo, muy definido, único, estrechamente limitado que conduce a la meta.

La solución es también difícil; las Negras ganan uno de los Caballos blancos. El Alfil blanco debe moverse, el Rey negro da un Jaque a la descubierta y el Alfil negro ataca a los dos Caballos, uno de los cuales debe perderse, pero las Negras deben jugar de manera que no le permitan a ninguno de los Caballos escapar con un Jaque. Las Negras lo pueden hacer, sin importar como jueguen las Blancas.

Es increíble, pero cierto, las Blancas logran sacar el mayor provecho de la posición y crear con su pequeño ejército un exitoso ataque contra el Rey

1. A2R ...

Esta jugada es la única que gana. Si **1.A1A**, para no obstruir a su Alfil, el Rey blanco podría ser enviado demasiado lejos. Si **1.A3D**, el Alfil entraría en el campo de acción del Rey negro, como se mostrará brevemente.

1. ... R2C+

No lo lograría **1 ..., R4T+**, porque si **2.R2C, A5D 3.C3C+**

2. R2C ...

Otra vez, la única jugada que gana. Si **R1A** ó **1T**, el PC se marcharía más tarde hacia 5C y se haría formidable, y si **R2T**, el A da jaque cuando captura el C.

2. ... A5D
3. C3C ...

Por supuesto, la única jugada que gana. Coloca al Rey negro en dificultades. Incluso así, la forma de ganar se mantiene oculta.

3. ... AxC
4. C5T+

El Rey negro se encuentra ahora comprometido de manera singular Ni 3C, ni 2T, ni 1C están disponibles para él, debido al temor de perder el Alfil. Pero si estuviera el Alfil blanco en 3D, el Rey negro podía marchar a 3C y ganar de nuevo la pieza a través de **5.C4A+, R4A 6.CxA, R5D**. El Rey negro no puede ir hacia 1A debido a **5.A4C+**, ganando el Alfil con el Caballo. De aquí que el Alfil blanco no sea jugado a 1A en el primer movimiento. Cada jugada está definitivamente indicada.

4. ... R1T
5. C6A A mueve
6. A6T ...

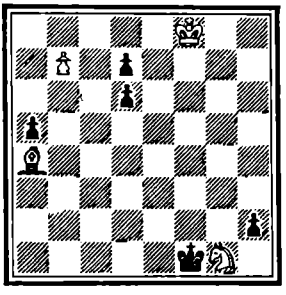
Ahora el Rey blanco amenaza marchar por las casillas blancas hacia 8A y apoyar **A7C+**. Si las Negras pudieran llevar su PC a 5C, todo estaría bien, pero si **6 ..., P4C 7.R3A** el Rey detiene al Peón justo a tiempo. El final está ahora a la vista.

6. ... P4C
7. R3A A mueve
8. R4C A mueve
9. R5A A mueve
10. R6R P5C
11. R7D P6C
12. R8A P7C
13. A da Mate

La composición anterior casi se acerca al ideal. Incluso los más ligeros cambios en las circunstancias invalidarían la solución. Su economía es extrema.

6

Por Leonid Kubbel



Juegan las Blancas y ganan

6.- La idea del autor fue expresar el motivo geométrico de Dama contra Dama en los dos términos posibles: en la columna o línea y en la diagonal. Por supuesto, construyó su posición de forma que pudiera ocurrir en el juego práctico, para que, como resultado, la posición diera una impresión sencilla y natural. Y, por supuesto, como se esforzó por lograr que las piezas implicadas hicieran una hazaña consumada, el autor usó el menor material que se necesitara para la tarea.

1. C2R RxC

Si 1 ..., R7A 2.P corona, P corona 3.D6C+, RxC 4.A5C+, R7D 5.D4D+ R7A 6.A4T+, R8C 7.D3D+, R8T 8.D3A+, R7T 9.A3C+, R8C 10.A2A+, R8T 11.D3T Mate. También, en esta variante se hace uso del motivo geométrico con el propósito de llevar al Rey a una posición de Mate.

2. A1D+ ...

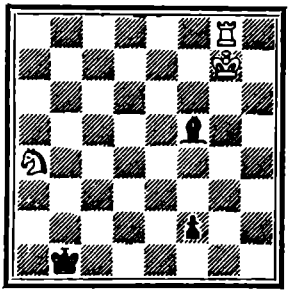
Si ..., RxA 3.P pide Dama, P pide Dama 4.D1C+. El motivo geométrico en la línea.

2. ... R7A
3. A3A RxA
4. P pide D P pide D
5. D7C+,

el motivo geométrico en la diagonal.

7

Por Leonid Kubbel



Juegan las Blancas y hacen tablas

7.- La intención es producir un Ahogado. Las piezas blancas están usadas a toda su capacidad. Antes que nada, el Caballo debe forzar al Rey negro a capturarlo.

1. C3A+

Ahora no puede jugarse **1 ..., R8A** debido a **2.C2R+** seguido de **3.C3C.** Tampoco es jugable **1..., R8T** debido a **2.T8T+**, seguido de **3.C1D+.**

1. ... R7A
2. C1D

El Peón no puede coronar por temor a **3.C3R+.**

2. ... RxC
3. R8T ...

Las Negras son ahora incapaces de mover el Alfil, porque eso dejaría el camino libre para **4.T8AR.** Si el Peón corona, **4.T1C** entabla.

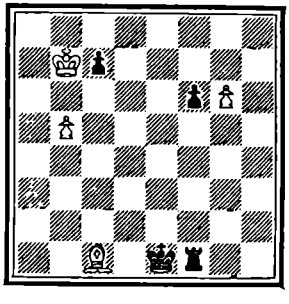
3. ... R8R

4. T2C y hacen Tablas.

La economía de las complejas hazañas de las piezas blancas es de alto nivel.

8

Por Henri Rinck



Juegan las Blancas y ganan

8.- El Peón pasado está apoyado por el Alfil y es opuesto a la Torre. Esta última está obstruida por su PAR.

El Alfil es capaz, al usar varios motivos, de bloquear la columna CR.

1. A3R

Ataque directo sobre 1C.

1. ... T6A

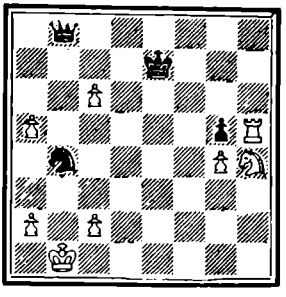
2. A5C

Después de **2...., PxA** el Peón negro se vuelve una obstrucción, si **2..., T6CR,** viene una clavada con **3.A4T.** El Peón no puede ser detenido.

La composición es limpia, económica y precisa.

9

Por Herni Rinck



Juegan las Blancas y ganan

9.- Aquí se representa de varias maneras una partida en que se le gana a la Dama con Torre y Caballo y que tiene éxito al darle Jaque a la Dama.

1. T8T ...

Ataque sobre la Dama para privarla de su movilidad. La Torre está protegida por la Amenaza de un Doble Ataque.

1. D4C

De las 17 casillas a las que originalmente podía ir la Dama, por lo menos 16 están restringidas por ataque directo o por la amenaza de un ataque doble.

2. C5A+ R3A

3. T6T+ R4R

Amenazas continuas de Jaque doble al Rey y a la Dama fuerzan a que el monarca vaya a este punto.

4. T6R+ R5A

ó **4 ..., R4D 5.P4A+**

5. T4R+ y ganan la Dama en la siguiente jugada.

Un jaspeado y fragante bouquet.

LIBRO SEXTO

EJEMPLOS Y MODELOS

Blancas: I. Berger
Negras: P Gaspary
(Atenas)

1.	**P4R**	**P4R**
2.	**C3AR**	**C3AD**
3.	**A5C**	**C3A**
4.	**P3D**	**C2R**

Si **5.CxP, P3A 6.C4A, C3C**; las piezas Blancas se meten en dificultades.

5.	**A4AD**	**P3A**
6.	**C3A**	**C3C**

Las Blancas debieron seguir aquí con P4TR, lo que descordinaría nuevamente la posición negra.

7.	**C5CR**	

Pero también esto retiene una ventaja en desarrollo.

7.	**...**	**P4D**
8.	**PxP**	**PxP?**

Las Negras debieron apartar al Caballo con **8..., P3TR**. El Caballo podría haber ido a 4R, con un buen juego para las Blancas. Sin embargo, esa era la mejor oportunidad de las Negras.

9.	**CxPD!**	**CxC**
10.	**D3A**	**A3R**

Ahora la diagonal 5TD-1R de las Negras no tiene defensa.

11.	**CxA**	**PxC**
12.	**A5C+**	**R2R**
13.	**A5C+**	**C3A**
14.	**DxP+**	**R3D**
15.	**A2D**	**P4TD**

Si **15 ..., P5R 16.P4D, P4R 17.D6A+, R2R 18.A4C+**, seguido por **A4A+**. Si **15 ...,C2D** las Blancas dan Mate en cinco jugadas y si **15 ..., C4D 16.P4AD**. (Esta nota está tomada del libro de I. Berger, *Probleme, Studien, Partien*).

16.	**P4AD**	Abandonan

Blancas: Dr. Tarrasch
Negras: Pillsbury
(Jugada en Monte Carlo, 1903.)

1.	**P4R**	**P4D**
2.	**PxP**	**DxP**
3.	**C3AD**	**D1D**
4.	**P4D**	**C3AR**
5.	**A3R**	**P3A**
6.	**A3D**	**A5C**
7.	**CR2R**	**P3R**
8.	**D2D**	**A3D**

Las Negras no han jugado la Apertura en la forma más provechosa y su última jugada es débil. Las Blancas amenazaban cortar la retirada del AD con **C3C**; por lo que, ..., **A4T** era la réplica.

9.	**C3C**	**D2A**
10.	**P3TR**	**AxC**

Esto debe perder. La menos mala era ..., **A4T.**

11.	**PxAD**	...

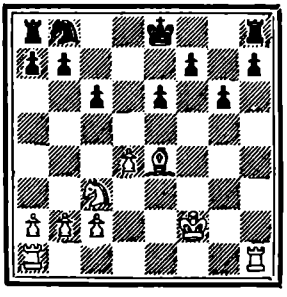
Al abrirse la columna T, se amenaza **P5C-6C.**

11. ...CxP

Con el valor de la desesperación.

12. PxA DxP+
13. A2A DxPC
14. A4R DxA+
15. DxD CxD
16. RxC P3CR

Posición después de la decimosexta jugada de las Negras



Las Negras tienen un equivalente material por el Alfil blanco en sus tres peones de más, pero las Blancas tienen una enorme ventaja en desarrollo. Por lo tanto, las Blancas tienen que atacar. ¿Dónde? En el flanco Dama, donde las Blancas tienen clara superioridad; de ninguna manera en el flanco Rey, donde los Peones negros son todos móviles. El objetivo para el ataque es 6AD, como justamente dice el Dr. Tarrasch en su libro *Die Moderne Schachpartie*. Después de **17.P4C** las Blancas amenazan de inmediato **P5C**. Si **17 ..., P3TD 18.P4TD** con lo que no puede prevenirse **P5C**, de seguro se debilitaría un Peón negro y la supremacía de las piezas Blancas decidiría la lucha mucho antes de que los Peones negros pudieran ponerse en acción.

Las Blancas sólo siguieron este plan después de haber perdido mucho tiempo valioso; perdieron su superioridad en desarrollo y la partida terminó en Tablas. El curso posterior del encuentro no parece de interés.

Blancas: Burn
Negras: Snosko Borovski
(Jugada en Ostende 1906.)

1. P4D P4D
2. P4AD P3R
3. C3AD P4AD
4. PxPD PRxP
5. C3A C3AD
6. A5C A2R
7. AxA CRxA
8. P3R

Como respuesta a **8.PxP** lo mejor para las Negras sería **8 ..., P5D 9.C4R, 0-0 10.P3R, D4D**. Luego quizás **11.C3C, PxP 12.DxD, CxD 13. A4A** ó **11 ..., A5C 12.A2R** y ningún bando tiene puntos alarmantemente débiles.

8. ... PxP
9. CxP D3C

Las Negras amenazan el CR y el PCD. Si las Blancas sienten que deben evitar el aislamiento de su PD, pierden un tiempo. Las Negras, que sólo tienen un mínimo de debilidades, hacen que las Blancas sean incapaces de compensar esta pérdida de tiempo con un ataque. Por esto, parece que la mejor jugada está claramente indicada:

10.D2D. Si entonces **10..., CxC 11.PxC, 0-0 12.A2R, A3R 13.0-0** las Blancas tienen alguna iniciativa. Por ejemplo, con **C4T-5A** o tomando la columna R.

10. C3C

Ahora la ventaja en desarrollo pertenece a las Negras, que toman la iniciativa.

10.	**...**	**A3R**
11.	**A3D**	**0-0**
12.	**0-0**	**TR1D**
13.	**C4T**	

Jugadas de ataque sin respaldo de una superioridad. Este es el plan equivocado. En su lugar, las Blancas debieron buscar seguridad y estabilidad con **C2R**, por ejemplo.

13.	**...**	**D2A**
14.	**TD1A**	**D4R**
15.	**D2R**	**TD1A**
16.	**P4A**	

¡Ataque a toda costa!

16.	**...**	**D3A**
17.	**P5A**	**A2D**
18.	**C(4)5A**	**P3CD**
19.	**CxA**	**TxC**

Ahora sale a relucir la "lógica" del ataque. El Peón de 5A tenía que obstruir al Alfil contrario, ¿ahora cuál es la posición? En realidad, obstruye a su propio Alfil. Si los gobiernos se comportaran así, los pueblos caerían en una gran confusión.

20. P4C ...

Con lo que se hace dos veces el trabajo de protección, lo que, por cierto, es un exceso; el Peón de 5A está lo suficientemente seguro. La jugada sería fuerte si se hiciera el intento agresivo **P5C**, pero el segundo jugador mantiene ventaja en las casillas negras.

20.	**...**	**TD1D**
21.	**R1T**	**T3D**
22.	**TR1C**	**D4C**
23.	**TD1A**	**P5D**

Para abrir el centro y entrar a la séptima u octava líneas, con lo que se pondría en peligro al Rey blanco.

24.	**P4R**	**C4R**
25.	**T3C**	**C(2R)3A**
26.	**C2D**	

permitiendo una mayor ganancia de espacio. Es verdad que si la partida continúa sistemáticamente, las Blancas quedan sin esperanzas. En tales situaciones, es mejor acelerar la llegada de la crisis; mientras más pronto venga, mejor. Ni la posición ni los nervios pueden aguantar la tensión.

26.	**...**	**CxA**
27.	**TxC**	**C4R**
28.	**T3CR**	**P6D**
29.	**D2C**	**T3AD**
30.	**C3A**	**CxC**
31.	**DxC**	**T8A**
32.	**T(3C)1C**	**TxT**
33.	**TxT**	**D7D**

Si ahora **34.D2C, D7AD** y el Peón pasado avanza.

34.	**T1CD**	**D7R**
35.	**D2C**	**D6R**
36.	**T1D**	**P7D**
37.	**P3TR**	**D8R+**
38.	**D1C**	**D7R**
39.	**P5R**	**T6D**

Abandonan

El viejo maestro no jugó esta partida con la fuerza propia de su estilo, pero es muy instructiva por la forma concluyente en que se pusie-

ron en evidencia los errores cometidos.

Blancas: Janowski
Negras: Em. Lasker
(Jugada en el match de 1909.)

1.	P4R	P4R
2.	C3AR	C3AD
3.	C3A	C3A
4.	A5C	A5C
5.	0-0	0-0
6.	P3D	P3D
7.	A5C	AxC
8.	PxA	C2R
9.	A4AD	C3C
10.	C4T	C5A!

Las Blancas no han tratado la Apertura con suficiente precisión. Su novena jugada fue casi una pérdida de tiempo. En vez de ella, el CR debió haber ido de una vez a 4T, para abrir el camino a **P4AR**.

11. AxC(4A) ...

No **11.D2D**, debido a ..., **CxPR**. Pero **11.A3C** sí parece posible, porque entonces el avance del PD negro estaría privado de algo de su fuerza. También pararía la amenaza **11..., P3TR** por **12.AxC(4A), PxA 13.C6C**, lo que no sería ya una amenaza real.

11.	...	PxA
12.	C3A	A5C

No es tan fuerte ..., **A3R**, que recomendó el Dr. Tarrasch. Las Blancas contraatacan con **13.A3C, P4D 14.C4D** y tienen un buen juego, porque obtienen la columna R. Por otra parte, la jugada realizada clava al Caballo blanco y ata al primer jugador.

13. P3AR ...

Un error, que debilita demasiado el flanco Rey. Las Blancas debieron defenderse con **13.D2D** para ocupar la columna CR luego de **13..., AxC 14.PxA, C4R 15.R1T**. De ahora en adelante, las Negras tienen ventaja.

13.	...	A4T
14.	T1CD	P3CD
15.	D2D	...

Si en vez **15.P4CR, PxP al paso 16.PxP, P4D! 17.PxP, CxP 18.D2D, P3AR** seguido pronto por ..., **A2A** y las Negras tienen la mejor parte, tanto en el Medio Juego como en el Final.

15.	...	AxC
16.	PxA	C4T
17.	R2T	D3A
18.	T1C	TD1R
19.	P4D	R1T
20.	T5C	D3T
21.	T(5C)5C	P3AR
22.	T(5)4C	P3C!

Más fuerte que **22.., P4AR**, con la que las Blancas obtendrían contrajuego en las líneas abiertas. La ventaja de las Negras consiste en la incapacidad de las Blancas de abrir líneas por sus propios medios; la tarea de las Negras es, por lo tanto, seleccionar el momento y la oportunidad más favorable para forzar la apertura de líneas.

23.	A3D	T2R
24.	P4A	...

Esto le da a las Negras la oportunidad deseada de conducir su Rey a una casilla central. Tarde o temprano, las Negras alcanzarían ese fin avanzando, cuando se presentaran las con-

diciones adecuadas, ..., **A4CR**, dejando así libre al Caballo.

24. ... C2C

Si ahora se captura el PA, el Caballo gana el PD a través de 3R, y las Blancas perderían las esperanza, porque todas las casillas negras quedarían firmemente en manos de las Negras.

25. P3A C3R

La amenaza es **C4C**, con lo que se atacaría 6A y 6T.

26. A1A P4AR
27. TD2C T3A
28. A3D P4CR

En este momento, la amenaza es **29..., DxP+**.

29. T1TR P5C
30. A2R C4C

El derrumbe de las Blancas.

31. PAxP P6A
32. T3C PxA

Abandonan

Blancas: Schlechter
Negras: Suchting
(Jugada en Karlsbad 1911.)

1. P4D P4D
2. P4AD P3AD
3. C3AR C3AR
4. C3A D3C

En el Gambito de Dama, el PCD resulta algo débil. Protegido sólo por el AD, impide, mientras el Alfil tenga que cumplir esta función, el desarrollo de la TD. Cuando el PAD se ha movido, se puede amenazar fácilmente al PCD con ..., **D3C**. Quien haga esta jugada primero, tendrá cierta ventaja. Pero las Negras difícilmente tienen una buena razón para tratar de obtenerla, porque su primer objetivo debe ser su propio desarrollo; no evitar el de las Blancas.

5. D2A

Se desarrollan y, al mismo tiempo, protegen al PC, amenazan **PxP** y previene ..., **A4A**.

5. ... A5C
6. P5A

Abandona la presión sobre 4D y no obtiene mucha compensación. Es más, el PD está ahora recargado con la defensa del PA y es difícil ponerlo a observar el PR negro, que se esforzará en atacarlo. La jugada correcta era **6.P3R**.

6. ... D2A
7. C5R CD2D
8. CxA ...

Con esto, las Negras obtienen superioridad en su 4R. Las Blancas aún podrían luchar por este punto con **8.A4A**. Si **8..., C4T? 9.P3CR, P4CR? 10.CxC, PxA 11.C5R** con varias compensaciones. Quizás, la mejor continuación para las Negras hubiera sido replicar a **8.A4A** con ..., **CxC 9.AxC, D1A** seguido de **C2D** para preparar así ..., **P4R**.

8. ... CxC
9. D5A P4TR!

Dirigido contra **A4A**, a lo que se respondería ahora con ..., **P4R**.

10. P4R

Para aprovechar la ausencia del CR negro de 3A.

10. P3CR

Se fortalece el intento de avance del PR, alejando a la Dama blanca a su 4AR; economía de tiempo.

11. D4A P4R
12. PDxP AxP
13. P6R CD4R
14. PxP+ R2D?

¡Una lástima! En 2D el Rey no está seguro, mientras que en 1A está bien cuidado. La partida se aparta así de su curso lógico.

15. PxP

Ahora, como ya no se necesita evitar ..., **P5D**, las Blancas pudieron jugar **15.A3R**. La movida realizada es demasiado arriesgada.

15. ... CRxPA
16. PxP+ PxP
17. D4TD CxP?

¡Incomprensible! las Negras debieron tomar de inmediato la Torre y regresar con el Caballo, para mantener apartada a la TD de la columna Dama.

18. A2R CxT
19. A4AR A3D

El Rey negro no encuentra seguridad en ninguna parte. Es evidente que la ganancia de la calidad no equilibra la situación.

20. T1D

No el Enroque, porque el Rey tiene que vigilar la casilla 2A.

20. ... R2R
21. TxA CxT
22. C4R TD1D
23. D4D

Existen muchas amenazas. Las Negras deben buscar un contraataque, porque la mera defensa no es suficiente.

23. ... D4T+
24. P4C D4AR

..., **D1D** pierde, debido a **A5C+**. La Dama quiere evitar que el Caballo se mueva. Si **25.CxC, D8C+** conduce a Tablas o a la clavada del AR blanco y, de este modo, disminuyen los peligros sobre el Rey, por ejemplo, **26.A1D, TR1A** y las Blancas no tienen suficiente material para un ataque de Mate y, con toda probabilidad, están forzadas a conceder un empate.

25. AxC+ TxA
26. DxT+ R2A
27. A4A+ R2C
28. D4D+ R2T
29. DxP+ ...

Aunque **29.C6A+** parr ía formidable, no era muy fuerte. La consecuencia sería **29..., R3T 30.C4C+, PxC 31.DxT+, R4C** y las Negras obtienen un contaataque y logran, con ello, unas Tablas.

29. ... R3T
30. D3R+ P4C
31. P4TR T1R
32. A3D R2C
33. R2D

Ahora se amenaza **C6D.**

33. ... D5A
34. PxP DxD+
35. RxD C6C
36. R4D CxC
37. AxC T1TD
38. AxP ...

Este peón no tenía que escaparse. Antes que nada, debió jugarse **A1C.**

38. ... TxP
39. P5C R3C
40. P6C RxP

Aquí las Negras pasan por alto la oportunidad de obtener un Ahogado. **40 ..., P5T 41.P7C, T7CD 42.R5A, TxPCD 43.AxT, P6T**. Ahora

14.PxP conduce a un Ahogado en 1TR. De otra forma, ambos Peones Caballo están perdidos.

41. P7C T7C
42. R5A T7A+
43. R6C T7C+
44. A5C Abandonan

Blancas: Capablanca
Negras: Marshall
(La Sexta Partida del Match)

1. P4R P4R
2. C3AR C3AD
3. A5C P3D
4. P3A A5C
5. P3D A2R
6. CD2D C3A
7. 0-0 0-0
8. T1R P3TR

Aquí las Negras pueden elegir entre dos planes: **..., P3TD** y el avance del PCD y el PD, o la quietud en el flanco Dama y el centro, pero el ataque sobre 6A con **..., CR2T-4C**. El primer plan es sugestivo, el segundo también tiene recompensas, sobre todo porque no crea ninguna debilidad.

9. C1A C2T
10. C3R A4T
11. P4CR

Casi forzada, aunque se debilita 4AR. Por otra parte, el Caballo obtiene una firme posición en 5AR.

11. ... A3C
12. C5A P4TR?

Las Negras se desvían del camino. Debieron continuar con **12 ..., C4C**. Por ejemplo, **13.R2C, CxC 14.DxC, A4C 15.T1T, AxA 16.TDxA, C2R 17.P4TR, P3AR**. Las Negras tienen contrajuego en el centro. El ataque de las Blancas sería difícil, ya que está basado en **P5C**, lo que abriría la columna AR.

13. P3TR PxP??

El cambio abre la columna T y beneficia a las Blancas. Desde ahora las Negras tienen una difícil tarea.

14. PxP A4C
15. CxA CxC
16. R2C P4D

Es mejor **16 ..., P3AR**, seguido por **...R** y **..., R2A**, ocupando la columna R. Puede que las Negras no ejecutaran este programa por completo, pero por lo menos hubieran mantenido un Caballo en 3R.

17. D2R TR1R
18. T1T T3R

Este no es un lugar para la Torre, sino para el Caballo. A partir de aquí la posición es insostenible. Por supuesto, las Blancas juegan para atacar; no se preocupan de ganar fuerza material con **AxC** y **PxP**, porque están seguras de obtener el triunfo con el desarrollo de su artillería pasada, si sólo mantienen una posición firme.

19. D3R P3A
20. A4T C2R
21. A3C P3A

El Alfil en 3C ata a las piezas Negras a su PD y, por lo tanto, las mantiene más ocupadas que a sus piezas equivalentes.

22. D3C P4T
23. P4T C2A
24. A3R P3C

Para detener **A5A**, pero no es más que un remedio temporal.

25. T4T R1A
26. TD1T C1C
27. D3A ...

Amenaza 5D y fuerza el cambio del Alfil, abriendo la columna CR.

27. ... AxC
28. PCxA T3D
29. D5T T2T

Ahora sigue el asalto final. Las piezas pesadas de las Blancas se aproximan al enemigo.

30. D6C C(2A)3T

¡Un dique muy débil!

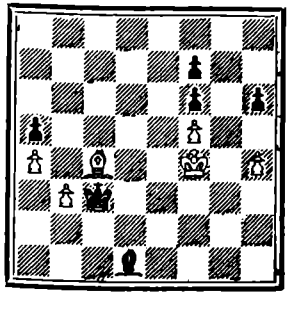
31. TxC PxT
32. AxP+ R2R

Si **32 ..., CxA 33.TxC,** la Torre penetra a 8T y todo acaba. El efecto de la Dama, que permanece tan cerca del Rey negro, es terrible.

33. D7C+ R1R
34. DxC+ R2D
35. D7T+ D2R
36. A8A DxD+
37. TxD+ R1R
38. TxT Abandonan

De una partida jugada en Debreczin, 1925.

Dr. Seitz



Dr. Tartakower, en su turno

Las Blancas se encuentran en desventaja. Ahora tienen tres puntos débiles: 3CD, 4TD y 5AR. Está fuera de duda que debe defenderlos, debido a que el Rey negro ha penetrado en el campo de las Blancas. Pero cada quien debe cumplir su deber. Por lo tanto, Tartakower analiza la situación en busca de un contraataque. La situación es mala. El único objetivo que tiene el Alfil de las Blancas es 7AR y el único objetivo para el Rey blanco es 6TR, pero el camino hacia este último punto pasa por 4CR y 5TR, y ambas casillas están defendidas por el Alfil negro. Es un simple problema de aritmética; cuando mucho en tres jugadas más, deben caer el PCD y el PTD, y antes de ocho jugadas la Dama negra se encontrará, amenazante, en 8TD.

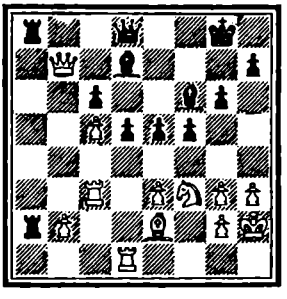
Pero Tartakower, un viejo luchador, que actuaba como un luchador tanto en las buenas como en las malas, que era apasionado y poseía un honor inviolable, además de un ingenio notable, descubre una forma de escapar.

1. AxP AxP
2. AxA RxA
3. R4C RxP
4. R5T R4C
5. RxP P5T
6. R7C P6T
7. P5T P7T
8. P6T P corona
9. P7T

Y las Negras no pueden ganar, porque no tienen oportunidad de acercar su Rey antes de que las Blancas coronen su Peón.

De un torneo jugado en Argentina, 1925.

G. Boneo



Coria, en su turno

Al parecer, las Negras tienen una posición aplastante. Amenazan ganar de inmediato con ..., **T1C**. Sus Peones forman una falange, tienen dos Alfiles contra Alfil y Caballo. El Peón central y el PCD de las Blancas son débiles. Sólo hay un motivo de preocupación: el Rey negro es muy sensible a los ataques en su primera y segunda líneas, porque sus Peones han ido hacia delante para atacar.

Las Blancas aprovechan hábilmente esta oportunidad.

1. A4A ...

Si ahora **1 ..., T1C 2.AxP+, R2C 3.DxT, DxD 4.AxT** y las Torres son poderosas.

1. ... T(7T)2T
2. AxP+ R2C

Las Negras desean ganar un tiempo manteniendo atacada a la Dama. Si de inmediato **2 ..., PxA 3.DxP+, R2C 4.CxP, A1R 5.DxD, TxD 6.TxT, AxT 7.C4A** las Blancas todavía pueden luchar. Sin embargo, las Negras debieron jugar justo de esa manera, porque hubieran mantenido la ventaja.

3. AxP

Por desgracia para las Negras, la Dama no tiene intención de huir.

3. ... TxD
4. AxT ...

Si ahora **4..., P5R**, las Blancas cuentan con **5.P6A**.

4. ... T1C
5. P6A

Las Negras no pueden jugar **5..., TxA**, porque las Blancas simplemente recapturan y no puede detenerse más tiempo al Peón.

5. ... P5R
6. P7A y ganan

El error que las Negras cometieron en su segunda jugada les costó la partida, que de otra forma hubiera llegado a un final más bien favorable para ellas.

Blancas: Dus Chotimirski
Negras: Capablanca
(Jugada en San Petersburgo 1914.)

1. P4D P4D
2. C3AR C3AR
3. A4A P4A
4. P3A

Capablanca, en su *Magazine*, destaca aquí que si las Blancas querían hacer esta jugada, debieron intentarla antes de desarrollar el AD. No añade más comentarios y su opinión parece ser que por medio de **3.P3AD** se

hubiera prevenido ..., **P4A**, porque esto pudiera costar un Peón.

4. ... D3C
5. D2A PxP
6. PxP C3A
7. C3A A2D

Si 7 ..., **CxP 8.CxC, DxC 9.P3R** con un ataque incisivo.

8. P3R T1A
9. T1A P3R
10. A2R A2R
11. 0-0 0-0
12. D1C

Las Negras amenazaban ..., **C5R 13.CxC, CxPD**. Es verdad que también **12.C2D** hubiera detenido la amenaza.

12. D4T

"Después de reflexionar media hora, me decidí por esta jugada. Pensaba que era necesaria para mantener mi Dama en el flanco Dama y, al mismo tiempo, para evitar que un Caballo blanco ganara un puesto de avanzada en 5AD, mientras que el AD dominaba la diagonal abierta." (Capablanca).

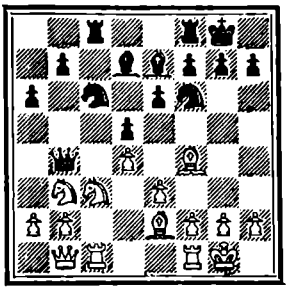
13. C2D P3TD
14. C3C

Esto es prematuro. Primero tenía que dominar 4CD con **14.P3TD**, y las Blancas tendrían una buena posición, con dos planes favorables a su alcance. Primero **C-3C-5A**. Segundo, **D2T, P4CD** y ocupan 5AD por un Caballo.

14. ... D5C

Capablanca, hábilmente, aprovecha las pequeñas oportunidades que se le ofrecen para impedir el intento de su oponente de ocupar 5AD.

Posición después de la decimocuarta jugada de las Negras



15. C5A

Un error de cálculo, como pronto lo demuestran las Negras. Si **15.A1D**, según Capablanca, la secuencia pudo ser **15 ..., C4T 16.P3TD, D3C 17.C5A?, AxC 18.PxA, TxP 19. P4CD, T1A 20.PxC, DxD** y las Negras recuperan su pieza y tienen una ventaja decisiva. Según parece, el plan correcto era asegurar el AD con **15.P3AR**, presionar entonces un poco sobre el flanco Rey con **A3D** y, por lo demás, esperar lo que dispusieran las Negras.

15. ... CxP
16. PxC AxC
17. P3TD DxPD

El resto es silencio.

Blancas: Bogoljubow
Negras: Romanowski
(Jugada en un match en Moscú, 1924.)

1. C3AR C3AR
2. P4A P4D

3. PxP CxP
4. P4D P3CR

Aquí es recomendable la jugada de Marshall ..., **A4A**. Las Negras tienen que luchar por el dominio del punto 5R.

5. P4R C3AR
6. C3AD A2C
7. P3TR

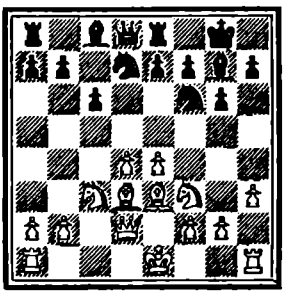
Cuando las líneas están abiertas, como aquí, los Alfiles son más fuertes que los Caballos y deben evitarse tales cambios.

7. ... 0-0
8. A3R P3A

El doble fianchetto desarrollaría el AD, pero debilitaría demasiado al PAD.

9. D2D T1R
10. A3D CD2D

Posición después de la décima jugada de las Negras



Las Blancas dominan el centro, pero las Negras desean simplificar su juego con **P4R** y recuperar una participación en el centro. La fuerza del centro de las Blancas consiste en la restricción que impone a las piezas hostiles; y este centro está en peligro. Un medio de enfrentarlo era **11.A4AD**, porque ..., **P4R** podría replicarse con **12.AxP+, RxA 13.PxP** con un terrible ataque.

11. P5R! ...

Sin embargo, Bogoljubow elige una jugada que enfrenta al peligro de una vez por todas y que resulta de la lógica de la posición. ..., **P3CR** de las Negras debilitó 3AR y 3TR e invitó al avance del PR blanco. Las Blancas aceptan el reto.

11. ... C4D
12. CxC PxC
13. 0-0 P3A

Las Negras desean luchar. Aparentemente, han sacudido el punto 4R.

14. A6T

Pero las Blancas descubren la combinación que les permite mantenerse en 5R. El Alfil negro no puede escapar al cambio, porque luego de **14..., A1T? 15.P6R** seguido por **A5C**, ganan por lo menos el cambio.

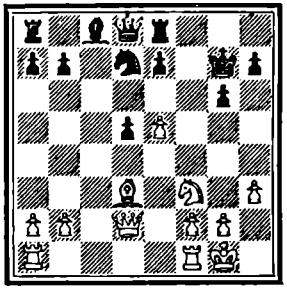
14. ... PxP
15. AxA ...

Si ahora **15 ..., P5R**, las Blancas ganan abalanzándose sobre el flanco Rey. Por ejemplo: **16.D6T, PxC** (se amenazaba **C5R**) **17.AxP, PxA 18.A8T, R2A 19.D7T+, R3R 20.TR1R, R3D 21.DxP+** (ahora no funcionaría **C3A** debido a ..., **AxC**) ..., **P3R** (ó **21..., R2A 22.TD1A+, R1C 23.D3C+, P4R 24.TxP**) **22.D3C+, R2R 23.TxP+, RxT 24.T1R+, C4R 25.DxC+, R2D 26.DxP+, R2A 27.D5A+, R2D** (**27..., R1C 28.TxT**) **28.D5C+**

ganando, y si 22..., R3A, 24.TD!A+, etc.

15. ... RxA
16. PxP

Posición luego de la decimosexta jugada de las Blancas



La situación ha cambiado. Los Peones centrales ocupan ahora puntos donde habrán de permanecer, perdiendo gran parte de su movilidad. El centro está dividido. Las Blancas, por la fuerza de su PR, tienen la supremacía en las casillas negras. Sus Torres están también más activas que las Torres negras. El Caballo es ahora más fuerte que el Alfil, porque las casillas negras son más importantes.

16. ... C4A
17. C4D C3R
18. C2R ...

Las Blancas declinan cambiar el Caballo negro, a menos que sea por el Alfil blanco.

18. ... T1A
19. P4A D3C+
20. R2T C5D
21. C3A P3R

Las Negras no pueden evitar el confinamiento de su Alfil. Si **21...**, **A3R 22.C4T, D3A 23. P3CD** y las Blancas amenazan demasiadas cosas a la vez.

22. TD1D C4A
23. AxC

Ahora es evidente la superioridad de las Blancas en las casillas negras.

23. ... TxA
24. C2R A2D
25. C4D T2A
26. P4TR! ...

¡Sutil y, a la vez, fuerte! Las Blancas evitan **26..., P4CR** de una vez por todas, mientras que mantienen la posibilidad de abrir al flanco Rey. Ahora podrían, por ejemplo, jugar **P5T**, cambiar los Peones y ocupar entonces el punto 5C, digamos, con un Caballo. Es verdad que las cosas no se han ido de un solo lado; el Rey blanco se ha debilitado. Pero las piezas blancas mantendran ocupadas a las Negras, de manera que el Rey blanco necesitará poca protección de Peones.

26. ... TD1AR

Aquí las Negras se salen por sí mismas del camino debido a su espíritu ofensivo. Era más correcto defenderse con la ocupación de la línea AD, aunque incluso entonces la superioridad de las Blancas, permanecería inamovible, por más pequeña que fuera.

27. T3A R1T
28. T1AD D1D
29. R3C!

A pesar de los preparativos de las Negras para atacar, las Blancas no tienen miedo de emplear a su Rey ac-

tivamente en la defensa. Las Blancas necesitan todas sus tropas en la columna AD, donde se decidirá la lucha.

29. ... D1C
30. D4C T1C

El plan de las Negras está madurando. Desean llegar a ..., P4CR por medio de ..., P3TR.

31. D6D

Pero las Blancas, que trabajan sólidamente para obtener la ventaja en el Final, cortan en capullo el plan de las Negras. Si ahora 31 ..., DxD 32.PxD, T(1C)1D 33. T7A, A1R 34.T(3A)3A, TxP 35. TxT seguido por T(1A)7A y las Blancas tienen superioridad en las casillas Negras y en la séptima línea, y ganan fácilmente.

31. ... D1R
32. T7A A1A
33. TxT DxT
34. T3A D1R

No ..., T1A debido a 35.R3T.

35. T7A T2C

Las Negras se defienden lo mejor que pueden.

36. C5C!

Pero las Blancas aprovechan cada oportunidad, hasta la más pequeña que se les presenta.

36. ... P3TD
37. D5A! TxT
38. CxT D2A

Si 38..., D1D 39.D6D, DxD 40.PxD, R2C 41.C8T y ganan el Alfil con C6C. Si 38..., D1C 39.D7R, D2C 40.D8D+, D1C 41.C8R ganando de nuevo el Alfil.

39. CxP

Las Blancas han ganado un importante Peón. El resto es pura técnica.

39. ... A2D
40. C6A A3A
41. D6D P4TR
42. R3T R2C
43. P4CR A6A
44. PxP PxP
45. D3D A5C+
46. CxA PxC
47. RxP R3T
48. D8D R2T
49. D6A D1C+
50. D5C D1AD
51. P5T D3A
52. D6C+ R1T
53. R5C Abandonan

Una partida que encanta por su vida y su lógica.

Blancas: Dr Tartakower
Negras: Mieses
(Jugada en Baden-Baden, 1925.)

1. P4D P4AR
2. P4R PxP
3. C3AD C3AR
4. P4CR

Aunque debilita el flanco Rey, esta jugada es completamente lógica, porque las Blancas desean atacar; no quieren que el flanco Rey de las Negras esté en paz, si quieren encontrar seguridad, debe ser en el flanco Dama.

4. ... P4D

Entre las jugadas que pueden escoger las Negras, por ejemplo: ..., P3R; ..., P3TR; ..., P3CR; ..., P4AD; ..., P3D, la que se hizo es la más natural.

5. P5C C1C

Aquí pudo haberse jugado ..., A5C, después de 6.A2R, AxA

7.DxA, CR2D 8.CxPD, C3AD 9.DxP, P4R las Negras juegan un gambito prometedro. Por ejemplo: **10.PxP, C4A 11.D2C, C5D 12.C3R, A2R**, probablemente recuperando Peones; o también **12..., D2D**, seguido del Enroque en el flanco Dama, con un muy buen número de variantes de ataque.

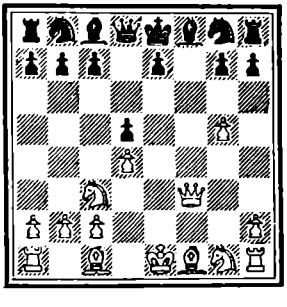
6. P3A PxP

En esta posición, 4AR es un punto fuerte para las Negras. Por lo tanto, era recomendable **6 ..., A4A**. Más tarde las Blancas evitan esa jugada. La consecuencia pudo ser **7.PxP, PxP 8.A2C, P3R 9.CxP, C3AD 10.C2R, CR2R** y las Negras contraatacan.

7. DxP!

Con esto se previene **..., A4A** y se abre el ataque en la columna AR.

Posición después de la séptima jugada de las Blancas



Un notable gambito. Es casi imposible para las Negras retener su Peón. En lugar de intentarlo, debieron jugar mejor para el contraataque con **..., C3AD.** Si entonces **8.A3R, P4R.** O también **8.DxP, P3R** *(Bis dat, qui cito dat).*

7. ... P3R

Las Negras intentan mantener el Peón.

8. A3D P3CR

De acuerdo con las reglas de Steinitz, lo indicado era **..., C2R** ó **..., A3D**. La jugada de Peón debilita demasiado el flanco.

9. CR2R D2R

Tampoco era posible **..., A2C**. Los puntos 2AD y 4R están débiles, se amenaza también **P4TR-5TR** y, a la larga, el PR no se puede mantener. Las Blancas tienen muchas piezas en juego, las Negras ninguna. A este costo, a todo el mundo le gustaría jugar gambitos.

10. A4AR P3A
11. A5R A2C
12. D3R C3TD

O **12..., C2D 13.A6A, D1D 14.T1AR** y ganan (Dr. Tartakower en el *Neuester Schach-nachrichten* de Kagan).

13. 0-0 A2D
14. A6D D1D
15. D4A

También **D5R** hubiera producido una sacudida. Las Negras abandonan.

Blancas: Bogoljubow
Negras: Reti
(Jugada en Baden-Baden, 1925.)

1. P4R P3R
2. P4D P4D
3. C3AD C3AR

4. A5C A5C
5. P5R P3TR
6. A2D AxC
7. AxA C5R
8. A4C

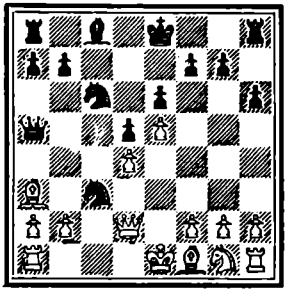
Lo que pronto conduce a la igualdad. Las Blancas retenían más iniciativa con **8.A3D.**

8. ... P4AD
9. AxP C3A

Algo complicada, aunque no se obtiene nada más, cuando mucho, que con la simple ..., **CxA** seguida por ..., **D4T+.**

10. A3T D4T+
11. P3A CxPAD
12. D2D

Posición después de la duodécima jugada de las Blancas.



12. ... C5T

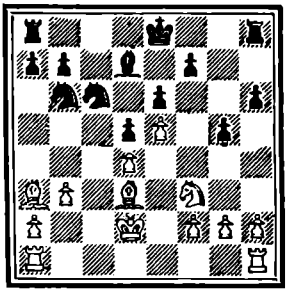
Aquí las Negras pueden elegir entre esta jugada y ..., **C5R**, donde el Caballo, luego de **13.DxD** y **14.P4TR**, tendría que luchar para regresar. Su decisión fue sabia.

13. DxD CxD
14. P3CD C3C
15. C3A

Las Blancas tienen cierta ventaja porque los dos Caballos negros están inactivos. Las Blancas tienen aproximadamente dos tiempos de ventaja. Por otra parte, las Negras no tienen puntos débiles, así que la desventaja en tiempo no es tan perceptible.

15. ... A2D
16. A3D C3A
17. R2D P4CR?

Posición después de la decimoséptima jugada de las Negras.



Ahora las Blancas tienen lo que necesitaban: un objetivo, el PCR. Resulta difícil comprender que Reti lo haya ofrecido a las Torres blancas, cuya acción ya está coordinada, mientras que las Torres negras aún se encuentran separadas. Es imposible que haya valorado que la amenaza temporal sobre 5D era equivalente a una desventaja que con seguridad sería permanente. **17 ..., P4TD** era muy fuerte y ..., **C1A** también era buena. La única ex-

plicación posible para esta jugada es que Reti, en estos momentos, sigue un plan que abandona inmediatamente y que, por lo tanto, no puede percibirse.

Por otra parte, Bojoljubow juega desde este momento con precisión ganadora e inventiva.

18. P3T C1A
19. P4CR ...

Marcando visiblemente al PCR como objetivo. Por supuesto, las Negras ven el peligro, pero es demasiado tarde para un defensa exitosa.

19. ... C(1A)2R
20. P4T PxP

Forzada, porque si **20 ..., T1CR 21.PxP, PxP 22.T5T** y no se puede evitar que se cumpla la sentencia del Peón.

21. TxP 0-0-0
22. TD1T TR1C
23. T1CR T1T
24. A6D C3C
25. AxC PxA
26. T(1C)1T

Tarde o temprano, el PTR tiene que caer. Las Negras resuelven cambiar el PC blanco, de manera que el Peón de ventaja sea uno que esté retrasado.

26. ... P4TR
27. PxP PxP
28. TxP TxT

Las Negras cambian una Torre para facilitar el empleo de su Rey en la defensa.

29. TxT T1C
30. R3R P3C
31. T4T ...

previniendo **31..., T5C**. Antes que nada, las Blancas afirman su posición.

31. ... T2C
32. C2T

El Caballo apunta a 6A. En esta posición dominante ayudará a forzar la partida.

32. ... A1R
33. T8T R2D
34. P3A C2R
35. AxC ...

¡Por supuesto! El Caballo negro desearía establecerse en 4AR, pero no tiene un camino seguro para alcanzar ese punto.

35. ... RxA
36. C4C R2A
37. P4T! A3A
38. T8CD

Las Blancas desean prevenir que el Alfil se apropie de una casilla donde pueda protegerse a sí mismo sin el apoyo del Rey o la Torre; como resultado, desean dificultar el desarrollo del Alfil en la diagonal 3TD-8AR. De otra forma, sería posible un contraataque.

38. ... R3C
39. C6A T2AD
40. R2D R2A

El Rey no va a 4A, porque las Blancas replicarían **T8AR**.

41. T8CR P4C
42. P5T ...

Continuan con el plan anterior. Las Blancas evitan el cambio que desarrollaría al Alfil. Las Blancas ahora desean jugar **T1C-1AD** ó **R3A-AC** y forzar el cambio de Torres. Las Negras realizan un desesperado intento para asegurar el contraataque.

42. ... P5C
42. T8TR! R3C
44. T8CD P3TD
45. T6C ...

¡Esta es la razón! Hubiera sido malo **45.TxP** debido a que **45..., A4C** encerraría a la Torre.

45. ... R4A
46. TxPT R5A
47. T6C RxP
48. TxP

y las Negras abandonaron luego de unas cuantas jugadas sin interés.

Blancas: Torre
Negras: Yates
(Jugada en Baden-Baden, 1925.)

1. P4D C3AR
3. C3AR P3CR
3. C3A P4D

Las Negras no pueden cederle todo el centro a su oponente, sin luchar.

4. A4A ...

Pero ahora las Blancas tienen ventaja en 5R.

4. ... P3A

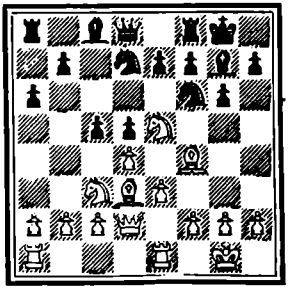
Probablemente innecesario; por lo tanto, una pérdida de tiempo.

5. P3R A2C
6. A3D 0-0
7. 0-0 CD2D
8. T1R ...

Las Blancas ahorran la jugada **8.P3TR**, debido a que si **8..., C4T** el AR blanco puede evadir todavía el cambio con **9.A5C**.

8. ... P4AD
9. D2D P3TD
10. C5R ...

Posición después de la décima jugada de las Blancas



Las Blancas tratan de ganar el PAD y jugar en la columna D. Es notable la limpieza del juego de las Blancas; hasta aquí, han jugado sin movidas que debiliten a los Peones. Un puritano de la teoría de Steinitz.

10. ... CxC

Esto facilita la tarea de las Blancas. Ahora era necesario **10..., C4T.** Si **11.CxC, AxC 12.CxP, A3AD** ó **12.PxP, D4T** En cualquier caso, las Negras tendrían un buen juego, por lo que sólo podría considerarse **12.A5R**, después de lo cual sería jugable **12..., A3AD**.

11. AxC P5A

Correcto, porque la presión en 5D es evidentemente inútil y se amenazaba **PxP**

12. A2R A4A

Pero esto no es congruente. La continuación lógica era **12..., P4CD,** para luchar contra el avance del PR blanco con **..., A2C.**

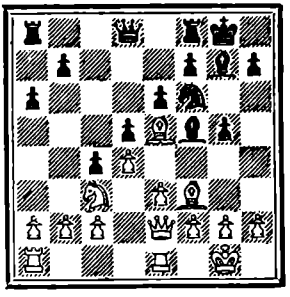
13. A3A P3R
14. D2R! ...

Una jugada excelente, que amenaza **AxC** seguida por **P4CR** y al mismo tiempo ejerce presión sobre 4AD.

14. ... P4CR

El mal menor hubiera sido **14..., P4TR 15.P3TR, P5TR.**

Posición después de la decimocuarta jugada de las Negras



15. P4R

Es evidente la fuerza de este avance, que desconecta al PAD y al mismo tiempo gana espacio para el ataque directo contra el Rey adversario.

15. ... PxP
16. CxP CxC
17. AxC AxAD
18. PxA D2A
19. D3A

De nuevo una jugada excelente, dirigida contra las debilidades 7CD, 5AR y 6AR y que a la vez libera la TR.

19. ... AxA
20. TxA TD1A
21. P4TR

El punto culminante del plan de las Blancas. No puede sostenerse el PCR negro. La que sigue es sólo de técnica elemental.

21. ... D2R
22. PxP R1T
23. D3R T1CR
24. P4A P4C
25. T1D TD1D
26. T(4R)4D D4A
27. R2A T1AD
28. T1TR D2R

Y para finalizar, un error; las Negras tenían que jugar **28..., T2C,** pero quizás no lo meditaron, porque ya no tenían esperanzas y tal vez estaban resignadas con el final que se aproxima.

Las Blancas dan Mate en cinco jugadas con **29.TxP+** etc.

Blancas: *Sämisch*
Negras: *Spielmann*
(Jugada en Baden-Banden, 1925.)

1. P4D P3R
2. C3AR P4AD
3. P4R PxP
4. CxP C3AR
5. A3D P3D
6. 0-0 A2R
7. C2D 0-0
8. R1T CD2D
9. P3AD P3TD

Aquí **9..., P4D** hubiera dado un confortable juego a las Negras.

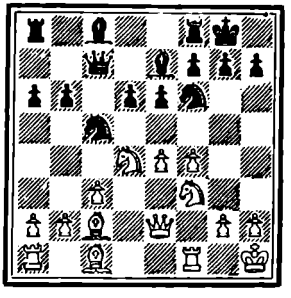
10. D2R

Las Blancas no se toman la molestia de impedir el desarrollo de las Negras, como pudieron hacerlo al prevenir **P4D**. Su idea es completamente práctica. Sabiendo que a Spielmann le gusta combinar, espera

que con eso se les ofrezca una oportunidad favorable.

10. ... D2A
11. P4AR P3CD
12. C(2D)3A C4A
13. A2A

Posición después de la decimotercera jugada de las Blancas



Las Negras tienen una buena posición. No necesitan temer el ataque de las Blancas y pueden continuar con **13 ..., A2C.** Si entonces **14.P5R, CR5R**. Los Caballos Negros están firmemente atrincherados, porque para **P4CD** las Blancas necesitan muchos preparativos mientras el **P4D** esté desprotegido. Y **14.C5CR** es muy problemática, en vista de **14..., P3TR 15.P5R, PxC 16.PxC** (en vez de **16..., CR5C) AxP 17.PxP, A4R 18.P6C, PxP 19.TxT+, TxT 20.AxP, T3A** ó **20.P4C, D2A.** Para resumir, las Blancas no pueden tomar la posición por un asalto violento, porque no están suficientemente desarrolladas.

13. P4R

Pero con esta jugada, que desea prevenir **P5R** para siempre (sin necesidad porque no causaría daño), le dan a las Blancas dos fuertes Alfiles.

14. C5A ...

Un juego más lúcido y también más fuerte, hubiera sido **14.PxP**, desarrollando el AD, y después **C5A**.

14. ... AxC
15. PxA P5R
16. C4D P4D
17. A3R A3D
18. P4CR

Las Blancas tienen una posición firme, las Negras tienen un punto débil en 4D. A pesar de todo eso, la decisión todavía no llega, pero ahora las Negras cometen el grave error de forzarla con una preparación incompleta y con eso ponen en peligro su propia juego.

18. ... C6D

Sacrificio de un Peón para ocupar la casilla 5R con una pieza, pero la compensación es insuficiente.

19. P5C C2D
20. AxC PxA
21. DxP C4A
22. D2R TR1R
23. T3A D2R

Quizás la Dama debió tomar mejor la diagonal 1AD-6TR; una Torre, la casilla 5R; la otra, 1R.

24. D2C D5R
25. TD1AR ...

La posición de las Negras se ve bien, pero tienen un Peón menos y no amenazan nada, ni pueden inventar amenazas; las Blancas están apostadas con mucha firmeza.

25. ... C6D
26. P6A A4A
27. PxP? ...

Aquí era importante **P5A**. Ahora las Negras tienen una oportunidad.

27. ... **AxC**
28. **PxA** **TD1A**

¡Pero esto es un error! Las Negras todavía pudieron luchar de haber jugado ..., **D4A**. Tienen que evitar que los Peones blancos lleguen a ganar casillas blancas. Después de ..., **D4A** las Blancas, para reanudar su ataque, deberían desalojar a la Dama negra, por ejemplo, con **T3T-6T-6A** ó **D3T** ó **D4C** luego de la debida preparación. Mientras tanto, las Negras pudieron desarrollar su propio ataque, digamos, con **P4TD-5T** En cualquier caso, la columna AD era de las Negras.

29. **P5A**

Esto es decisivo; las Blancas tienen amenazas y las Negras ninguna.

29. ... **T3A**
30. **P6C** **PAxP**
31. **PxP** **RxP**
32. **A6T** Abandonan

La anterior partida no estuvo libre de culpas y errores, pero fue rica en temperamento e invención.

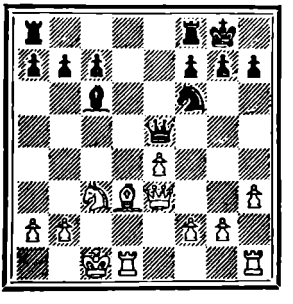
Blancas: Alekhine
Negras: Marshall
(Jugada en Baden-Baden, 1925.)

1. **P4D** **P4D**
2. **P4AD** **C3AR**
3. **PxP** **CxP**
4. **P4R** **C3AR**
5. **A3D** ...

Si **5.C3AD**, sería muy fuerte **5..., P4R! 6.PxP, DxD+ 7.RxD, C5C 8.C3T** con una partida igualada.

5. ... **P4R**
6. **PxP** **C5C**
7. **C3AR** **C3AD**
8. **A5CR** **A2R**
9. **AxA** **DxA**
10. **C3A** **C(3A)xP**
11. **CxC** **DxC**
12. **P3TR** **C3A**
13. **D2D** **A2D**
14. **D3R** **A3A**
15. **0-0-0** **0-0**

Posición después de la decimoquinta jugada de las Negras



Después de repeler el ataque un tanto precipitado que lanzaron las Negras, las Blancas han grabado su sello en la posición. Al enrocar en el flanco Dama, le han dado un objetivo a su adversario, pero también han preparado un poderoso avance en la otra ala. Como el ataque sobre 7TR puede iniciarse pronto, el ataque Blanco parece estar más adelantado que el de las Negras. En todo caso, las Blancas mantuvieron la iniciativa.

16. **P4A** **D3R**

Aquí las Negras resbalan. La Dama está en peligro en el centro. **16...,**

D4TD era más natural y también preferible.

17. P5R TR1R

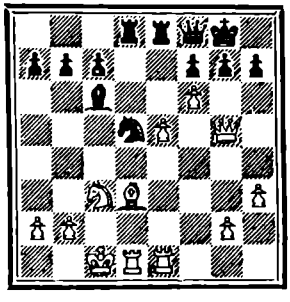
Si **17..., C4D 18.CxC, AxC 19.AxP+, R1T 20.A5A** con ventaja evidente.

18. TR1R TD1D

Ya era tiempo de llevar el Caballo a 2D. Si por ellas fuera, las Negras no se defenderían, pero están forzadas porque las Blancas tienen mejor desarrollo y Peones para sostener la lucha, mientras que los Peones negros son, por ahora, meros espectadores.

19. P5A D2R
20. D5C C4D
21. P6A D1A

Posición después de la vigesimoprimera jugada de las Negras



22. A4A ...

¡Excelente! El Caballo negro obstruye la TD blanca, que intenta atacar a la TD negra, que ya está amenazada indirectamente por la D blanca. Las Negras no tienen tiempo para **P3TR**, debido a **PxP**. La jugada realizada es decisiva.

22. ... CxC
23. TxT TxT
24. PxP CxP+

Para continuar con **25..., D4A+** si se toma el Caballo. Sin embargo, no se aconseja sacar al Caballo del centro en el momento crítico. Mejor era **24..., D1R** para replicar a la formidable **25.P6R** con **T4D**. En realidad, si las Blancas juegan correctamente, deben ganar, por ejemplo: **24..., D1R; 25.PxC, T3D 26.AxP+** ó **25..., A4D 26.A3D, A3R 27.AxP+, RxA 28.T4R**. Aún así, las Negras hubieran tenido la posibilidad de que el Blanco cometiera un error con **25.P6R.**

25. R1C ...

Incluso **AxC** habría ganado a pesar de la broma **25..., D4A+ 26.R1C, A5R+ 27.R1T!**. No pueden encararse todas las formidables amenazas de las Blancas.

25. ... D1R
26. P6R A5R+
27. R1T

¡Por supuesto!

27. ... P4AR
28. P7R+ T4D
29. D6A D2A
30. P8R(D)+ Abandonan

Blancas: Nimzowitch
Negras: Bogoljubow
(Jugada en Baden-Baden, 1925.)

1. C3AR C3AR
2. P3R P3D
3. P4D CD2D
4. CD2D

Recientemente se ha puesto de

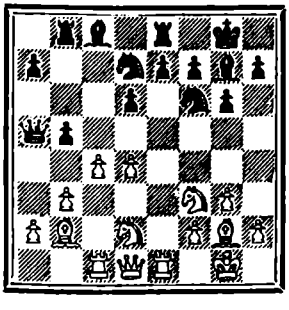
moda jugar la Apertura con indiferencia. Por supuesto, no se necesita luchar con desesperación por la iniciativa. Se puede ganar estando a la defensiva y buscando el contraataque. Por falta de iniciativa, de ninguna manera se permite que la partida se vaya de la mano, pero da dividendos jugar en forma incisiva. Aquí la jugada natural pudo ser **4.P4AD** y **5.C3A** para restringir a las Negras.

4.	**...**	**P3CR**
5.	**P3CR**	**A2C**
6.	**A2C**	**0-0**
7.	**0-0**	**P4A**
8.	**P3C**	**D2A**
9.	**A2C**	**T1C**
10.	**P4A**	**PxP**
11.	**PxP**	**...**

Si **11.CxP, P3TD** y el punto 4AD queda en manos de las Negras.

11.	**...**	**P4CD**
12.	**T1R**	**T1R**
13.	**T1AD**	**D4T**

Posición después de la decimotercera jugada de las Negras



Las Negras han tenido tiempo para desarrollar su juego. El punto 3R de las Blancas es débil. Sin embargo, las Negras tienen menos espacio que su adversario.

14.	**P3TD**	**PxP**
15.	**CxP**	**D4T**

Ahora las Blancas quedan débiles en 5D, pero tienen la mayoría de Peones en el flanco Dama. En conjunto, una posición equilibrada.

16.	**P4CD**	**C3C**

Como respuesta a **16 ..., C4D** las Blancas pudieron jugar **CR5R**.

17.	**CxC**	**...**

¡Muy correcto! No **C5T** debido a **17..., CD4D**.

17.	**...**	**PxC**
18.	**C2D**	**A5C**
19.	**D2A**	**A3T**

Las Negras desean forzar **P4AR** para debilitar el **PCR**. El juego de Bogoljubow, aunque cuidadoso, tiene vigor.

20.	**P4A**	**A4A**

Preparación para ..., **P4CR**, que de otra manera se detendría con **P5A**.

21.	**C4R!**	**A2C**
22.	**CxC+**	**AxC**
23.	**D2D**	**A3R**

La amenaza era **24.A6A**, seguido por **P5D**.

24.	**A6A**	**TR1AD**
25.	**D2C**	**P4D**
26.	**P5C**	**T1D**
27.	**P4TD**	**A6TR**

Ambos maestros juegan el Medio Juego con finura y fortaleza. El plan de las Negras es contrarrestar el ataque iniciado por las Blancas en el flanco Dama con un ataque sobre el PCR. Para empezarlo, debe asegurarse el punto 6TR.

28. D2AR A4A
29. A3A ...

Pero aquí es evidente que las Blancas fallan. Hubiera sido mejor dejar solo al Alfil, ligado por algún tiempo a la custodia de 4D. La continuación lógica era **T1T** y **P5T**

29. ... A5R
30. P5T PxP
31. AxPT TR1AD
32. A3A D6T

Ahora sí queda claro lo que ha costado la pérdida de tiempo **A-3A-5T-3A**. Si la Torre estuviera en la columna TD y el Alfil en 2CR, las Blancas fortalecerían el punto débil 3CR con **T3T** y retardarían el ataque negro.

33. T2R ...

Si **33.D1A, D4C 34.T3R, P4C** con buen juego.

33. ... P4T
34. T2D R2C
35. TD1R P5T
36. D1A D4A
37. A2C PxP
38. PxP T1TR
39. T2C AxT
40. RxA T3T

Las Blancas abandonaron. La estrategia de las Negras les dio frutos. Desde que el Alfil blanco se desvió a 4TD, la energía del ataque Negro y la lógica de su juego fueron un modelo.

Blancas: Reti
Negras: Alekhine
(Jugada en Baden-Baden, 1925.)

1. P3CR P4R
2. C3AR P5R
3. C4D P4D
4. P3D PxP
5. DxP ...

La posición de los Peones sería más compacta luego de **5.PAxP** Pero Reti juega para el desarrollo, que se acelera al sacar a la Dama del recorrido de sus Torres.

5. ... C3AR
6. A2C A5C+

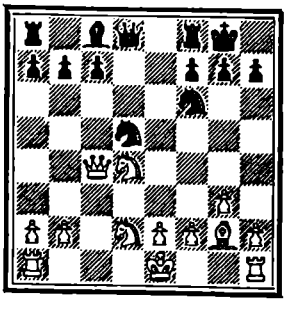
La idea es bloquear el punto 6AD.

7. A2D ...

Pero quizas **C2D** era mejor. El AR negro está un poco comprometido y las Blancas no han tenido cuidado de no cambiar su Alfil bueno por él.

7. ... AxA+
8. CDxA 0-0
9. P4AD C3T
10. PxP C5CD
11. D4A CDxP

Posición después de la undécima jugada de las Blancas



Se completó el desarrollo. Las Blancas están algo mejor en el centro, pero las Negras llevan sus piezas más rápido al escenario de la acción.

12. CD3C

Las Blancas encuentran una debilidad de las Negras en 4AD, acentuada por el Alfil de 2C que retarda ..., **P3CD.**

12. P3A

Con esta jugada las Negras admiten la debilidad de su 4AD.

13. 0-0 T1R
14. TR1D A5C
15. T2D D1A

Las Negras buscan compensación ejerciendo presión en el flanco Rey.

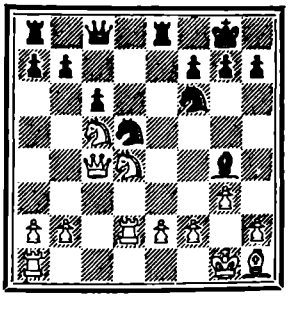
16. C5AD A6T
17. A3A A5C

Las Negras están listas para aceptar unas Tablas.

18. A2C A6T
19. A3A A5C
20. A2C A6T
21. A3A A5C
22. A1T ...

Las Blancas rechazan el empate confiando en la fortaleza de su puesto de avanzada en 5AD.

Posición después de la vigesimosegunda jugada de las Blancas



Aquí las Negras pudieron prevenir, con ..., **P4TD**, el ataque de los Peones blancos del ala de Dama, que por supuesto ya se veía venir. Sin embargo, resuelven permitir que rompa la tormenta, porque olfatean, como ocurrió, una profunda combinación dirigida contra el Rey blanco.

22. ... P4TR
23. P4CD P3T
24. T1AD P5T
25. P4T PxP
26. PTxP D2A
27. P5C

Las Blancas se muestran demasiado impetuosas. Por una parte, no debieron colaborar con el desarrollo de la TD negra; por otra parte, tarde o temprano tenían que sacar al Caballo negro de 5D de su fuerte colocación, y el momento correcto acababa de llegar. No había razón alguna para mantener atrás al PR, que ahora debió demostrar su peso. Con **27.P4R, C3C 28.D3A, TD1D 29.C(4D)3C,** las Blancas tendrían una posición favorable, por ejemplo: **29..., TxT 30.DxT, T1D 31.D4A, D1A 32.P5T.** Si **27..., C2R,** con lo que el Caballo tiene una mejor colocación que en 3C, las Blancas tienen tiempo para **28.P3A**, a lo que, por supuesto, no se podría contestar con **28..., DxP+**, debido a que el AD se vería comprometido. En general, con **27.P4R** las Blancas hubieran obtenido una ligera ventaja y mantendrían la iniciativa. Pero desde el momento en que omitieron esa jugada, las Negras les arrebataron la iniciativa.

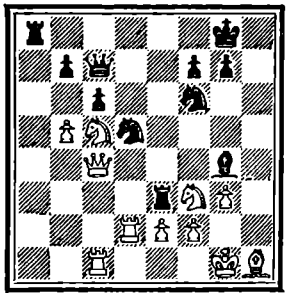
27. ... PTxP
28. PxP T6R!

Si **29.PxT, DxP** es mortal.

29. C3A ...

Las Blancas todavía no desean simplificar. La jugada **29.A3A** era amargamente necesaria. Ahora el Caballo se encuentra perdido en el flanco Dama.

Posición después de la vigesimonovena jugada de las Negras



29. PxP

La introducción a una de las más encantadoras combinaciones conocidas en el Ajedrez.

30. DxP C6A
31. DxP ...

No hay nada más.

31. ... DxD
32. CxD CxP+
33. R2T C5R!

No hubiera ayudado en nada capturar la Torre, pero si ahora **34.PxT, C(5)xTR** y ganan el cambio o una pieza.

34. T4A ...

Las Blancas están al nivel de su tarea; el juego y el contrajuego están al mismo nivel. Si **34..., CxT 35.CxT, T6D 36.C5A.**

34. CxPA!

Ahora el Rey se convierte en el objetivo.

35. A2C ...

Este Alfil es demasiado valioso para la defensa como para permitir su cambio.

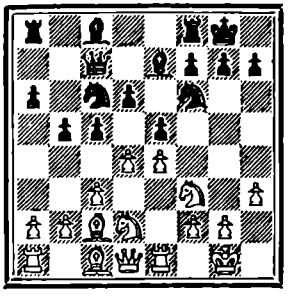
35. ... A3R
36. T(4A)2A C5C+
37. R3T C4R+
38. R2T TxC
39. TxC C5C+
40. R3T C6R+
41. R2T CxT
42. AxT C5D

Las Blancas abandonaron, porque luego de **43.T3R, CxA 44.TxC, A4D** gana. En esta combinación, el juego fue rico en inventiva y variedad.

Blancas: Sir George Thomas
Negras: Rubinstein
(Jugada en Baden-Baden, 1925.)

1. P4R P4R
2. C3AR C3AD
3. A5C P3TD
4. A4T C3A
5. 0-0 A2R
6. T1R P4CD
7. A3C P3D
8. P3A 0-0
9. P3TR C4TD
10. A2A P4A
11. P4D D2A
12. CD2D C3A

Posición después de la duodécima jugada de las Negras



13. P5D

Las Negras amenazaban con ganar un Peón en 4D de las Blancas, pero no podían conservarlo y, por lo tanto, las Blancas podían ignorar la amenaza. Al no hacerlo así, cierran el centro y colocan todo su peso en los flancos. Pero las Negras tienen en el flanco Dama tanta ventaja como las Blancas, incluso más, porque allí disfrutan de más libertad.

13.	...	**C1D**
14.	**C1A**	**C1R**

Ahora, de acuerdo con Filidor, los Peones se colocan delante de los Caballos y Alfiles, que los respaldan.

15. P4TD

Las Blancas no tienen nada que buscar en el flanco Dama. Sus posibilidades están en el flanco Rey. Las Blancas debieron omitir esta jugada y comenzar de inmediato con **P4CR**, para fortalecerse en la columna CR.

15.		**T1C**

La posesión temporal de la columna TD no da nada a las Blancas.

16.	**PxP**	...

Lo mejor, porque de otra forma el AD debería cuidar su PCD.

16.	...	**PxP**
17.	**P4CR**	**P3C**
18.	**C3C**	**C2CR**
19.	**R1T**	**P3A**
20.	**T1CR**	**C2A**
21.	**D1A**	**A2D**
22.	**A3R**	**T1T**

Ahora la contraamenaza evita que las Blancas empleen sus Torres como hubieran deseado. De aquí que no puedan ejecutar su plan de **D2C** y **C5A**.

23.	**D2C**	**TxT**
24.	**TxT**	**D2C**
25.	**R2T**	**T1T**
26.	**D1A**	**T3T**
27.	**C2D**	...

Las Blancas deben retroceder, porque las Negras conservan la columna TD y amenazan entrar con la Torre o la Dama en el campo Blanco.

27.	...	**D1T**
28.	**TxT**	**DxT**
29.	**C3C**	**C4C**

Ahora las Negras tienen ventaja en el flanco Dama, porque el CR blanco tiene que permanecer en guardia en 3CD. Las Negras aprovechan su ventaja en forma modelo. Para empezar, fuerzan el debilitante avance del PTR contrario.

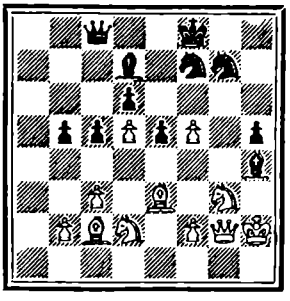
30.	**R2C**	**P4T**
31.	**P4T**	**C2A**
32.	**PxP**	**PxP**
33.	**R2T**	**D1A**
34.	**D2C**	**R1A**
35.	**C2D**	**P4A**

Ahora queda abierto el ataque sobre el PTR blanco, con lo que se saca

al PR de su falange y se debilita el PD.

36. PxP AxPT

Posición después de la trigesimotercera jugada de las Negras



37. P6A! ...

También las Blancas juegan en forma maestra, usando el indefendible PA y creando un ataque contra el Rey y el PTR.

37. ... AxP
38. D3A A5T
39. A6C AxC+
40. PxA A4A
41. AxC ...

Las Blancas prefieren jugar para un ataque en vez de reconquistar su Peón. Su juicio es pefectamente correcto, ya que el final resultante de **41.AxP, CxA 42.DxC** podría estar demasiado a favor de las Negras debido a la fuerza del PR y a la debilidad del PD Blanco.

41. ... RxA
42. C4R D2D
43 A6T R3C
44. AxC RxA
45. P4CD

Pero así las Blancas renuncian a la posibilidad de defender su PD con **P3C** y **P4A**. El plan correcto era asumir una posición firme con **C2A**, jugar la Dama a 2D ó 3R, el Rey a 2C y amenazar con un contraataque en cuanto como la Dama negra se aleje demasiado de su Rey y su PD. Las Negras deberían todavía superar grandes dificultades contra una defensa tan tenaz.

45. ... P5A
46. C2D

Y quizás aquí también hubiera sido preferible **46.C2A**.

46. ... D2AR
47. D3R ...

Si **47.R2C, A3C** y el PD blanco caería, tarde o temprano.

47. ... DxP
48. D5C+ A3C
49. D7R+ R1C
50. D8D+ R2A
51. D7D+ R3A
52. D8D+ R4A
53. D7D+ R3A
54. D8D+ R2C
55. D7R+ D2A

No hay otro camino; de otra manera, el Rey no encontraría protección.

56. DxPD D7A+
57. R3T R3T
58. R1C

Debido a la amenaza **58..., P5R**, la partida no podía salvarse. Pero esto es un error garrafal.

58. ... D4A+
59. R2C DxC
60. D8A+ R4C
61. D8D+ R5C

62. D7D+ D4A
63. D1D+ R4C
Abandonan

Blancas: Alekhine
Negras: Colle
(Jugada en Baden-Baden, 1925.)

1. P4D P4D
2. P4AD C3AD
3. C3AR A5C
4. D4T

Un nuevo intento. Aquí la jugada normal es **PxP**

4. ... AxC
5. PRxA

Las Blancas no se preocupan por la posición de sus Peones si obtienen líneas abiertas para sus Alfiles. También el PAR, si está bien apoyado por las piezas, puede ser de mucha ayuda en un ataque contra la formación hostil de Peones.

5. ... P3R
6. C3A A5C
7. P3TD AxC+
8. PxA C2R

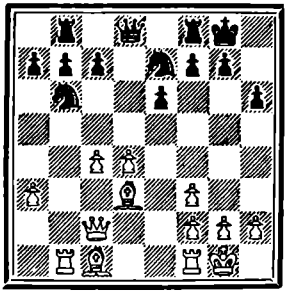
El AR negro tuvo que ir a 5C, porque el CR estaba destinado a proteger al CD desde 2R. Hasta este punto, la Apertura ha seguido un curso lógico.

9. TD1C TD1C
10. A3D PxP

Pero esto no se justifica. El PD debe sostener su posición todo el tiempo que sea posible para bloquear el PD blanco, que a su vez obstruye la diagonal 2CD-7CR.

11. AxPA 0-0
12. 0-0 C4D
13. D2A C(3A)2R
14. A3D P3TR
15. P4AD C3C

Posición después de la decimoquinta jugada de las Negras



Como consecuencia del censurado cambio de Peones, ahora las Blancas tienen ventaja. Su estrategia será abrir líneas para sus Alfiles, con **P4A-5A** o con el sacrificio **P5D**. Las Negras no pueden obtener un buen contraataque, ya que **P4AD**, que sería favorable para el flanco Dama, pondría en peligro la posición del flanco Rey al abrir la diagonal del AD. El juego de Alekhine hace efectivas estas ventajas y, a la vez, ofrece a las Negras oportunidades de cometer errores, siempre que tales oportunidades se brinden sin poner en peligro a las Blancas. Así, Alekhine combina, a su estilo, lógica y psicología.

16. T1D C(3C)1A
17. P4A P3CD
18. A2C P3AD
19. D2R C3D

20. D5R C1R
21. P4TD T2C
22. T1R C3A
23. TD1D T2D

La decisión va a caer sobre la columna D. Las Negras lo observan y juegan la Torre al punto correcto.

24. A2A P3T?

Pero aquí las Negras pierden el camino. Con **24..., D2A** pudieron asumir una posición muy estable. En caso de que la Dama blanca abandonara su posición, la TR negra se movería para darle a su Rey un refugio cuando sea necesario. Por ejemplo: **25.D2R, TR1D 26.P5D, PAxP 27.AxC, PxA 28.D4C+, R1A.**

25. D2R D1C

Por lo menos, debieron jugar aquí **..., T1R.**

26. P5D PAxP
27. AxC PxA
28. D4C+ R1T
29. D4T R2C
30. D4C+ R1T
31. D4T R2C
32. D4C+ R1T

La repetición de jugadas sirvió para ganarle tiempo al reloj.

33. P5A! ...

Este avance golpea el punto débil.

33. ... CxP
34. AxC PxA
35. DxP ...

Mejor que **D4T**, porque después de la captura del Peón, los Peones negros de 3AR y 3TR permanecerían muy débiles.

35. ... D1D
36. PxP T3D
37. D4A R2T
38. D4R+ R1T
39. D3R R2C
40. D3D ...

Para aumentar la desgracia, el PTD negro está débil ahora. La jugada **24..., P3TD**, por lo tanto, no sólo resultó una jugada perdida, sino que dañó el poder agresivo de los Peones del flanco Dama.

40 ... P4TD

Las Negras están indefensas. El PCR retrasado, su flanco Rey abierto, su Rey carente de lugares de refugio. Alekhine gana metódicamente; asegura su posición y, poco a poco, lleva a su adversario a un *Zugzwang*.

41. T3R T1C
42. T3TR D2D
43. D3R P4A

Esta debilidad adicional era forzada, para que las Negras no puedan esconder todo el tiempo su Torre en 1TR.

44. T3C+ R2T
45. TxT ...

Se cambia la Torre para prevenir **T(8C)6C** donde las Blancas no podrían cambiar sin unir los Peones negros.

45. ... RxT
46. D3C+ R2T
47. D3CD R2C
48. P3T D1D
49. D3C+ R2T
50. D5R D2D
51. T3D P3A

Tal vez no era necesario ahora, pero las Blancas pueden forzarlo en cualquier momento con **T3CR.**

52. D4D D1D
53. D4AD D2D

54. T4D R2C
55. D3D

Ahora las Negras están en *Zugzwang*. Si **55..., R1T, 56.D3R** es doloroso debido a la debilidad del PTR.

55. R2A

Es cierto que **55..., R1T** era todavía mejor.

56. P4C R1A

Pues si **56..., PxP, 57.D7T** con efecto letal.

57. PxP D1R
58. T4R D4T
59. T4CR D2A
60. D3R D2TR
61. T6C Abandonan

Blancas: Bogoljubow
Negras: Mieses
(Jugada en Baden-Baden, 1925.)

1. P4D P4AR
2. P3CR C3AR
3. A2C P3R
4. C3AR P4D

Con esto, las Negras construyen el célebre "Muro de piedra", fortifican el punto 5R, pero dejan su 4R a merced del oponente. Como el PAR blanco aún controla el punto fuerte de las Negras, la balanza se inclina un poco a favor de las Blancas. De aquí que parezca apropiado avanzar el PD sólo a 3D.

5. 0-0 A3D
6. P4AD P3A
7. C3A CD2D

No **7 ..., PxP? 8.C2D!**

8. D2A C5R
9. R1T ...

Preparación para una maniobra con que se fortalecerá aún más 5R.

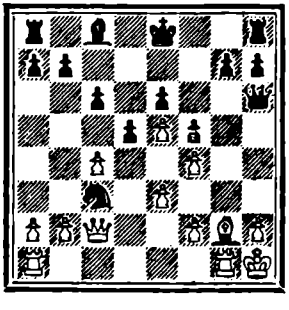
9. ... D3A
10. A4A! AxA
11. PxA D3T
12. P3R CD3A

Quizás las Negras no sienten el peligro; de otra forma hubieran jugado **..., 0-0**. ¿O intentaban atraer el Caballo blanco a 5R y cambiarlo allí para bloquear así este punto por siempre? El plan, aunque cuesta dos jugadas, tiene sus ventajas.

13. C5R C2D
14. T1C CxC
15. PDxC CxC

Hubiera sido más precavido enrocar. ¿O las Negras deseaban evitar **AxC** seguido de **P5A**, con lo que el Caballo se establecería en 4D? Pero quizás las Negras podrían resistir la presión del Caballo sin recibir mucho daño.

Posición después de la decimoquinta jugada de las Negras



16. PxC

Las Blancas muestran ahora sus cartas. Desean asaltar el flanco Da-

ma. El sacrificio del PAD sólo es aparente, porque se recuperará pronto.

16. ... A2D
17. TD1D P4CD

Para forzar el cambio de Peones, recapturar con el PA y ocupar la columna AD con fuerte presión sobre 6AD.

18. D2C! ...

Si **18..., PCxP 19.D7C** clavando las piezas Negras.

18. ... 0-0
19. D3T ...

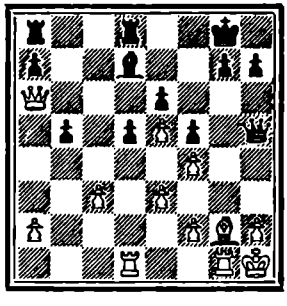
Si ahora **19..., CxP, 20. T1C** con la intención de **21.T7C.**

19. ... TR1D
20. PxPC PxP
21. D6T

No puede permitirse que el Alfil vaya a 3A. Debe mantenerse atrás al PTD. Además, tiene que atenderse la incómoda amenaza **AxP**

21. AxP

Posición después de la vigesimoprimera jugada de las Negras



Es una pena que las Negras no hayan jugado **21..., R1T**, con lo que la continuación lógica hubiera sido: **22.P4TD, TR1C 23.T1C** ó **22..., PxP 23.P4A** ó **22..., TD1A 23.PxP, TxP 24.DxP** con ventaja de las Blancas.

22. AxP

Con un repentino cambio del plan, las Blancas atacan la posición hostil como un relámpago.

22. ... PxA
23. TxP+ RxT
24. D6A+ R1C
25. T1C+ D5C
26. TxD+ PxT
27. P5A TR1AD

Si la Torre permaneciera en 1D, la amenaza **P7R** sería un triunfo más tarde. Por ejemplo: **27..., TD1A 28.P6R, A1R? 29.P7R** ó **28..., A3A 29.D5C+, R1T 30.P6A, T1CR 31.D5R.**

28. P6R A3A
29. D7A+ R1T
30. P6A T1CR
31. D7A TD1AD
32. D5R P5D+
33. R1C A4D
34. P7A+ T2C
35. DxA Abandonan

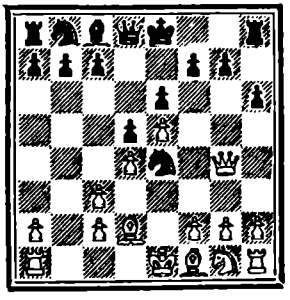
Esta partida es un bouquet de impresiones estéticas variadas y agradablemente matizadas. Un monumento de honor para los contendientes.

Blancas: Bogoljubow
Negras: Reti
(Jugada en Breslau, 1925.)

1. P4R P3R
2. P4D P4D
3. C3AD C3AR

4.	**A5C**	**A5C**
5.	**P5R**	**P3TR**
6.	**A2D**	**AxC**
7.	**PxA**	**C5R**
8.	**D4C**	

Posición después de la octava jugada de las Negras



La posición se ha vuelto aguda en esta temprana etapa. Las Blancas desean asaltar el flanco Rey; las Negras, el flanco Dama.

El PCR negro necesita protección, tanto con ..., **P3CR**, que le quita su futuro al PAR; ó con ..., **R1A**, con lo que todos modos se debilita el flanco Rey. El efecto debilitante de ..., **P3CR** parece mayor que las concesiones que hace ..., **R1A**, porque con el Peón en 3CR, las Blancas tendrían un objetivo para combinaciones de sacrificio. Con **P4TR,** seguido por el desarrollo de la TR a través de 3T, las Blancas valorar esa debilidad. Es verdad que en cualquier caso el PCR cae bajo ataque. Luego de **8..., R1A 9.P4TR,** la amenaza **A3D** seguido por **T3T** ya es real. Una defensa, pero de ningún modo la única, podría ser ..., **C3AD-2R-4A**. En general, ..., **R1A** es evidentemente un digno intento.

8.	**...**	**P3CR**
9.	**A3D**	**CxA**
10.	**RxC**	**P4AD**
11.	**P4TR**	**...**

De momento falla el sacrificio **AxP** debido a ..., **T1C**. ¿Pero puede permitirse que el Alfil blanco permanezca en 3D hasta que se haya jugado **T3T?** Es verdad que las Negras pueden jugar ..., **D2R** para darle un poderoso apoyo al Rey. Según parece, ésa sería también la mejor forma de aumentar la presión sobre el PD blanco.

11.	**...**	**P5A**

Pero las Negras deciden eliminar esa amenaza de una vez por todas. Sólo que con ello ponen obstáculos en el camino de su propio ataque.

12.	**A2R**	**P4TR**

¿Deben las Negras bloquear el PTR o permitir **P5T**? Una pregunta difícil. Mucho se puede decir en pro y en contra de cualquier alternativa. De la jugada ..., **P4TR,** se puede argumentar que, aunque debilita las casillas negras del flanco Rey, da a las Negras algo de tiempo, con lo que disminuye las amenazas inmediatas. Pero también puede decirse en contra que la debilidad permanente es peor que el peligro temporal. Así: **12 ..., D2R 13.P5T, P4CR 14.P4A, PxP 15.DxPA, C2D 16.C3T, P4CD 17.C2A, P4TD 18.C4C, D1A** (ó ..., **P5C**). La posición Negra se mantiene todavía y se prepara un contraataque. Después de la jugada que se

hizo en realidad, el ataque blanco, retardado sólo un instante, obtiene tal fuerza que, en comparación, el contraataque resulta débil.

13. D4A C3A
14. C3A D2R
15. C5C P4C
16. P3T ...

Esta jugada es problemática. De haber sido necesaria, queda la pregunta de si era el momento propicio. De cualquier manera, en un momento dado debe protegerse la casilla 4CD contra la invasión de la Dama negra.

16. ... P4TD
17. P4C T2TD

Las Negras no deben jugar ..., **PxP**; las Blancas, con **P5T**, pronto dominarían la columna TR. Como resulta ahora, las Blancas sólo tienen la columna CR a su disposición y está bloqueada por el Caballo blanco.

18. PxP PxP
19. T3T

Esta Torre sirve para el ataque y la defensa, porque fortalece las casillas 3AD y 3TD.

19. ... P5C
20. P3A PxP+

Quizás las Negras estén forzadas a esto. Normalmente, sería preferible la formación ..., **T2C**, ..., **C2T-4C**, pero las Negras no pueden permitir que las Blancas, cuya posición es tan fuerte, también obtengan el dominio de la columna TD. Según parece, éste es el veredadero motivo de la problemática jugada **16.P3TD**.

21. TxP T2C
22. TD1CR C2T
23. T(3A)3CR A2D?

Es una lástima. Las Negras tienen el coraje moral para soportar un ataque que, por supuesto, vieron venir Han puesto en acción un contraataque; ..., **C4C** era evidente, y ahora esta jugada obtruye tanto al Rey como a la Torre. Después de **23..., C4C**, las Blancas tendrían que moderar el ritmo de su ataque y defenderse, digamos con **24.T1C**. Entonces parece que **25.P4T** sería amenazante, por lo que se juega **24..., P5T**. Luego, para resguardar al Rey, tal vez **25.A1D**, apuntando también a 4TD. Las Negras seguirían en peligro, pero habría contrajuego y tensión. Luego de la poco meditada jugada del texto, la posición cae como un castillo de naipes.

24. AxPT ...

Si **24..., TxA 25.CxPA** y el Rey no puede escapar de las terribles Torres blancas. Las Negras jugaron

24. ... P6A+
25. R3R

y luego abandonaron. Una partida que resuelve algunos problemas sólo para sugerir otros enigmas. El juego de las Blancas es un testimonio de suprema maestría.

Blancas: Romanowski
Negras: E. Rabinovitch
(Jugada en el Torneo Nacional Ruso, 1925.)

1. P4R P3R
2. P4D P4D
3. C3AD A5C
4. P5R ...

Si ahora **4..., P4AD 5.P3TD, A4T? 6.P4CD, PxPC 7.C5C** y las

Negras están en dificultades. Luego de **5..., PxPD 6.PxA, PxC 7.PxP, D2A** las Negras ganan un Peón, pero las Blancas poseen un rápido desarrollo como compensación. Siguen con **8.C3A** y están preparadas para atacar luego de **..., DxPA+ 9.A2D, D2A 10.A3D**. Y, por último, después de **5..., AxC+ 6.PxA, P5A,** las Blancas, que de inmediato toman la iniciativa con **D4C**, tienen ventaja.

4. ... P3AR

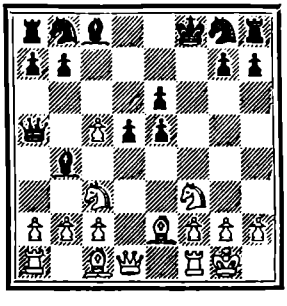
Así las Negras toman de una vez el toro por los cuernos.

5. C3A P4AD
6. A5C+ R1A

Atrevida, pero lógica. Las Negras no desean cambiar el AD, que debe apoyar al PR. Más aún, consideran que el AR blanco está en peligro. Ya **..., P5A** amenaza ganar ese Alfil.

7. PDxP D4T
8. A2R PxP
9. 0-0

Posición después de la novena jugada de las Blancas



La posición es interesante. Las Blancas tienen múltiples amenazas y quizás sería mejor que las Negras capturaran el C y no que defendieran su PR. Es verdad que las Blancas pueden tratar de abrir el juego comenzando con **P4AD**, y atacar al Rey. La lucha sería difícil.

9. ... C3AD

Ahora las Blancas lo abren en una forma diferente.

10. CxPD PxC
11. P3A AxP(4A)
12. P4CD CxP
13. PxC AxP
14. T1C A4AR

Las Negras obligan a las Blancas a entregar la calidad y las Blancas lo hacen con mucho gusto. Pero las Negras tienen una tarea difícil, sin importar lo que hagan. Sus Peones centrales están bajo fuego y uno de ellos debe caer, a menos que jueguen **P5R**, con lo que las Blancas colocarían fuertemente su Caballo en 4D.

15. TxA DxT
16. DxP C2R
17. DxPR D5R
18. D2C

En semejante posición abierta, con el Rey negro en peligro, con las Damas sobre el tablero, la calidad no puede ser de mucho valor. El Rey negro necesita tres jugadas para llegar a una casilla segura: **..., P3TR, ..., R1C-2T**. Mientras tanto, las Blancas pueden apuntar a otros objetivos: la Dama, el Caballo en 2R, el PCD, por ejemplo. Las Blancas también poseen un buen desarrollo y su posición no ofrece debilidades. Los sacrificios que han hecho las Blancas están justificados, a juzgar por la posición.

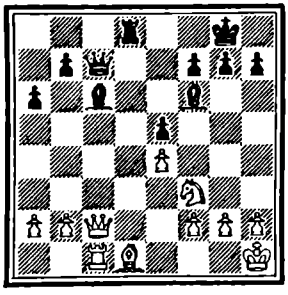
18. ... T1A
19. A6TR TR1C
20. D6A+ R1R
21. A5C+ T3A

Las Negras capitulan; la presión que ejercían las piezas Blancas era demasiado fuerte.

22. AxP A2D
23. AxT DxA
24. T1R D4A
25. A6T R1D
26. A8A Abandonan

El juego de las Blancas demostró un alto nivel de ingenio, vigor de invención, valentía y un juicio agudo.

W.H. Watts, en su turno



J.H. Morrison

1. ... D4T

Desclava el A, ataca el PTD, apunta a 8R; un buen trabajo para una sola jugada.

2. D4A A4CR!

2..., T5D también era fuerte.

El C tiene la función de proteger 1R; la T blanca, la de proteger al A.

3. P4CD

Enfrentando imaginación con imaginación. Pero era más sólida la paciente **T1T**

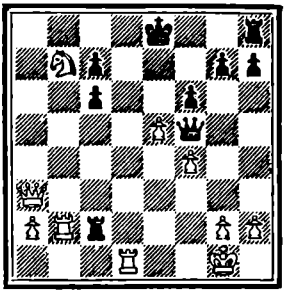
3. ... AxT

Las Negras juegan con energía e ingenio.

4. P4D TxA+
5. C1C A5A!
6. P3C T8R
7. D3A A7D+
8. D3C AxP+
9. P3A T8C
10. D3T A5C
11. D3R A4AD

Abandonan

R. Bau



E. Nebermann, en su turno, y gana.

Las Negras están amenazando ..., **D5C** con un efecto terrible. Pero las Blancas han previsto la amenaza, así como la posibilidad de detenerlas. Se requiere una precisión extraordinaria. **1.T8D+** no ganaría debido a **1..., R2A 2.TxT, T8A+ 3.R2A, DxP+** y las Negras ganarían.

1. D8T+ R2A!
2. DxT D5C!
3. T7D+ ...

3.C8D+, R3C es peor que inútil. Aquí las Blancas tienen que hacer una combinación exacta. No es la Dama negra la que está perdida, como parecería, sino la Torre.

3. DxT

Si **3 ..., R3R 4.T6D+, R2A 5.C8D+, R3C 6.TxP+, PxT 7.D8C+** y ganan fácilmente.

4. P6R+ RxP

Todavía parece improbable que las Blancas deban ganar. Sin embargo, lo logran.

5. D8C+ ...

Si **5..., R4A, 6.DxPT+** gana la Torre. El retroceso a 2R no sirve debido a que se captura el PC. Las Blancas ganan.

Blancas: Torre
Negras: Grünfeld
(Jugada en Marienbad, 1925)

1. P4D P4D
2. C3AR P3AD
3. A4A C3A
4. P3R D3C
5. A3D

Las Blancas sacrifican el PC porque ganan tres jugadas (D a 3C, a 7C, a 3C) y la Dama negra queda expuesta, incluso después de su regreso.

5. ... DxPC
6. CD2D D3C

Las Negras hacen bien en aceptar el sacrificio, porque las Blancas han tomado una importante diagonal con su AR y, a menos que se capture el PC, el primer jugador sería capaz de crear un ataque con el Peón rechazado contra el PAD negro.

7. 0-0 P3R
8. P4R PxP

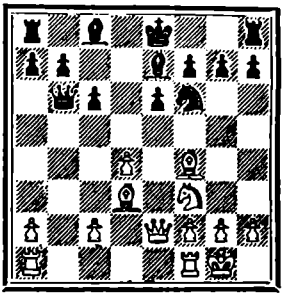
Si **8..., A2R**, las Blancas continúan con **9.P4A** para abrir líneas pero, no **9.P5R** que sólo cumpliría los propósitos de las Blancas después de que las Negras han enrocado.

9. CxP CxC
10. AxCR C2D
11. D2R

Las Blancas unen las Torres y no declaran todavía la forma en que intentan utilizarlas.

11 .... C3A
12. A3D A2R

Posición después de la duodécima jugada de las Negras



Esta posición está muy equilibrada. Las Negras tienen ventaja material, las Blancas posicional.

13. A5R

Así las Blancas restringen los movimientos del Caballo porque el PCR quedaría sin protección y, al atacar la protección del PTR, aumentan la presión en ese punto.

13. 0-0

Pero aquí las Negras se equivocan.

Debió jugarse primero ..., **D1D**, porque la Dama está expuesta. El Enroque podía esperar, porque indicó a las Blancas la región en que tenían que agrupar sus piezas.

14. C5C ...

Esto fuerza un debilitamiento de la falange de Peones negros.

14. ... P3C

El peligro menor era **14..., P3TR 15.C4R, CxC 16.DxC, P4AR**. El PR quedaría retrasado, pero el Rey estaría seguro.

15. P4TR?

Grünfeld mismo, en *Alfieri di Re*, indica la sutil combinación **15.D3A, D1D 16.D3T, P4TR** (si ..., **C4T 16.CxPT, T1R 17.P4C**) **17.P4C, R2C** (luego de ..., **CxP** viene **18.DxP**) **18.PxC, T1T**. Aquí no sigue, pero parece que las Negras están perdidas después de **19.P6T+**. Por lo menos, el Peón de 6T restringiría gravemente a las Negras,

15. ... D1D

El PT blanco no es una grave amenaza. Si **16.P5T** las Negras se arriesgarían a replicar ahora ..., **CxP**, debido a que **17.CxPT, T1R** dejaría en peligro al Caballo blanco. Las Blancas deben, por lo tanto, reunir nuevas fuerzas o descubrir nuevas debilidades.

16. TD1C

Moviliza la Torre contra el PCD y contra el Rey, a través de 3C. Pero **TR1D** era más apremiante. El PD está en peligro.

16. ... C2D

Las Negras hacen retroceder a las piezas avanzadas de las Blancas.

17. A4AR A3A

18. TR1D

Y ahora era necesario **P3AD**.

18. ... C3C

19. P4A

Para prevenir ..., **C4D**, pero la jugada es muy arriesgada. ¿Qué daño hubieran sufrido las Negras si jugaban **19..., DxP**? Luego de **20.A3R, D4R**, las Blancas no tendrían compensación por los dos Peones.

19. ... A2D

Las Negras no juzgan correctamente. Quizás creen que una continuación pacífica preservaría su ventaja, pero no es así.

20. T3C T1A

21. A4R

Las Blancas descubren el punto débil de las Negras: el PCD, que intervienen en todas las combinaciones siguientes. Ahora se amenaza P5A.

21. ... P3TR

22. C3A A2C

23. A6D P4AR

24. A2A ...

Al fin se mitiga el peligro de **P5A**, porque desde 4D el Caballo negro amenazaría ganar la calidad.

24. ... T2A

25. C5R AxC

26. AxA R2T

27. T3C D2R

Si las Negras capturan el PT, las Blancas pronto jugarían **T3TR** y el PTR negro quedaría muy débil.

28. T1C P4A

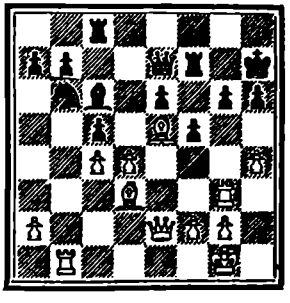
De nuevo el CD estaba en peligro.

29. A3D A3A

Este Alfil pertenece a 1A, para apoyar al PCD y al PR. Torre muestra

que el A en 3A está en situación inestable. En su lugar, Grünfeld propone **29..., T1CR**, que es correcto. Pero se equivoca en creer que tendría ventaja. Si **29..., T1CR 30.P5T, P4C 31.D3R**. Esto fuerza **31..., T1AD 32.P4A** ó **31 ..., PxP 32.AxP.** Ahora **32 ..., A3A 33.T1R** debilitaría demasiado el PR. Con ello, las Blancas recuperarían el Peón cuando se sintieran dispuestas a hacerlo y mantendrían la ventaja.

Posición después de la vigesimonovena jugada de las Negras



30. P5D

El PR tiene la función de custodiar al PAR.

Fundamentalmente, esta es la idea de la combinación,

30. PxP

Esto es el suicidio. En cualquier caso, era obligatorio **30..., A2D**. Si entonces **31.P5T, P4C 32.PxP** y **T(3C)3R**, aún habría lucha, mientras que ahora viene una carnicería.

31. TxP T1CR

Luego de **31 ..., RxT 32. D4C+, R2T 33.AxP+, TxA 34.DxT+, R1C 35.D6C+, R1A** las Blancas ganan con **36.A6D**.

32. TxT RxT
33. AxP TxA

Luego de **33..., CxP 34.D4C+, R1A 35.A4A, D3A 36.T1R** las Blancas amenazan **37.T6R**.

34. D4C+ T4C
35. PxT DxA
36. PxP+ R2T

Las Negras, con un juego correcto de las Blancas, están irremisiblemente perdidas debido a que su Rey no puede encontrar un lugar seguro.

37. T3C A2D
38. D4T D8R+
39. R2T D5R
40. D6A D3C
41. D7R+ R1T

ó **41 ..., RxP 42. T3AR.**

42. D8A+ R2T
43. D7R+ R1T
44. T3R DxPT+
45. R1C ...

La Torre custodia 1AD por obstrucción.

45. ... D2C
46. D8D+ D1C
47. D6A+ D2C
48. D4A A5C
49. T3CR CxP
50. TxA

y ganan con facilidad.

Blancas: Rubinstein
Negras: Chwojuik
(Jugada en Lodz, 1927.)

1. P4D C3AR
2. P4AD ...

De inmediato las Blancas construyen una falange para ser capaces de replicar a ..., **P4A** con **P5D** o, de ser posible, con una jugada de desarrollo.

2. ... P3R
3. C3AD

Esta movida mantiene el equilibrio en 4R.

3. ... A5C
4. D2A

El mérito de esta jugada radica en que se mantiene el punto 4R bajo observación y que, en caso de que se capture el CD, la D puede recapturar. Un Peón doblado reduciría la movilidad de la posición de los Peones y, por lo tanto, haría más difícil que las Blancas obtuvieran ventaja. Por otra parte, se sacrifica una valiosa oportunidad para el desarrollo, así que, después de todo, sería preferible **4.C3A.** Otra posibilidad es **4.A5C, P3TR 5.AxC, DxA 6.C3A,** con lo que las Blancas permiten que las Negras tengan dos Alfiles, pero obtienen ventaja en el centro y en desarrollo.

4. P3CD

Un intento de tomar posesión del punto 5R, pero quizás era más imperioso el desarrollo del CD, que ya había empezado en **4..., P3D**. También **4..., P4A** es fuerte. La objeción a esto es **5.PxP,** lo que le permite a las Blancas colocar una Torre en la columna D y para restringir al PD negra, que se mantiene atrás por un moemento.

5. P4R

El P lucha de inmediato.

5. ... AxC+
6. PxA

Por consiguiente, las Blancas tienen el Peón doblado y, como compensación poseen mucho espacio y un buen desarrollo. Quizás la ventaja es de las Blancas. Las Negras hubieran estado mejor con **5..., C3A 6.C3A, P3D 7.A3D, P4R** ó **6.P5R, C1CR, 7.C3A, P3D**.

6. ... P3D
7. P4A ...

Las Blancas pelean por la posesión de su punto 5R.

7. ... A2C
8. P5R C5R

Una posición insegura para el C; **CR2D** era mucho mejor. Las Blancas debieron continuar con **C-2R-3C** y dominar el punto 4R.

9. C3A P4AR

Para apoyar al CR, pero abre las líneas para que intervengan los Alfiles y las Torres.

10. PxP a.p. CxPAR
11. C5C D2R
12. A3D CD2D
13. 0-0 0-0-0
14. T1R

El Peón R no puede sostenerse en 3R, por ejemplo **14..., C1A 15.CxPR, CxC 16.TxC**. Pero para mantener las líneas cerradas todo el tiempo que sea posible, hubiera sido aconsejable el sacrificio del P.

14. ... P4R
15. A5A R1C
16. A3TD ...

¡Un problema difícil para las Negras! Si **16..., P4A 17.C6R,** después de lo cual las Blancas pueden abrir

las líneas contra el R negro con **18.PAxP, PxPR 19.PxPR.**

16. P3C

Esta amenaza es poco efectiva.

17. PDxP PxA

18. PxP

No puede salvarse la partida. Si **18..., D2C 19.PxP+, RxP 20.C6R+** Las Negras abandonan después de unas cuantas jugadas.

(La vigesimoprimera partida del match por el Campeonato Mundial.)

Blancas: Capablanca
Negras: Alekhine

1. P4D P4D
2. P4AD P3R
3. C3AD C3AR
4. A5C CD2D
5. P3R A2R
6. C3A 0-0
7. T1A P3TD

Las Negras intentan **PxP**, seguida de **P4CD**. Si **8.P5A?, C5R** pasaría la iniciativa a las Negras. Las Blancas pudieron seguir con seguridad **8.PxP, PxP 9.A3D.**

8. P3TD

Pero las Blancas prefieren permitirle a las Negras que avancen en el flanco D, lo que permite que las Blancas compensan las ventajas en el centro.

8. ... P3T

Las Negras están lo suficientemente fuertes en el flanco R para permitirse este avance debilitante. Después de esto, colocan en un lugar seguro al PT, que estaba al alcance de **A3D.**

9. A4T PxP
10. AxP P4CD
11. A2R

La idea de esta retirada es oponer su A en 3A al PD negro, pero **A2T** hace que el A sea más efectivo de inmediato.

11. ... A2C

Las Negras permiten **P4CD** que, aunque puede atacarse con **P4TD**, podría ser ventajoso para las Blancas. La continuación más directa era **11..., P4A.**

12. 0-0 P4A
13. PxP CxP
14. C4D TIAD
15. P4CD

Ahora su avance tiene poco efecto. **15.A3A** era la jugada adecuada, para debilitar el punto 6AD.

15. ... CD2D
16. A3C

Las Blancas son más bien pasivas.

16. C3C

El C apunta a 5AD.

17. D3C CR4D
18. A3A T5A

preparando ..., D1T y ..., TR1A.

19. C4R D1A

Si **19..., D1T, 20.C6D.**

20. TxT CxT
21. T1A D1T
22. C3A

Otra jugada pasiva. Las Blancas debieron jugar **22.C5AD.** Si entonces **22..., AxC 23.PxA, T1A 24.A2R,** aún podía desarrollar una lucha agresiva.

22. ... T1A

23. CxC AxC
24. AxA DxA

Las Blancas están ahora por completo a la defensiva. El A blanco no tiene punto de ataque, el A negro tiene muchos.

25. P4TD

Las Blancas desean debilitar el PCD negro, pero su plan presupone que el C blanco es estable, cosa que no es. El efecto de la jugada debilita, por lo tanto, el PCD blanco y deja fuerte al PCD de las negras. Esto se había he-cho evidente con **25..., P4R 26.C5A, A1A.** El mejor plan era **25.P3A.**

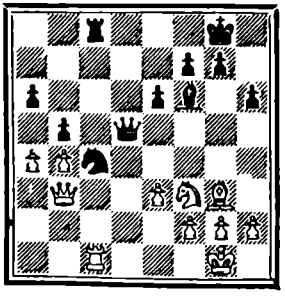
25. ... A3A

Todavía más fuerte que la continuación puramente posicional.

26. C3A ...

Antes que nada, las Blancas debieron cambiar los P Después de **26.PxP, AxC 27.PxA, PxP 28.T1D, C3C 29.DxD, CxD 30.A6D, T5A 31.P3T,** todavía una paciente defensa pudo conducir a las tablas.

Posición después de la vigesimosexta jugada de las Blancas.



26. ... A7C!

Las Blancas quieren jugar **P4R** sin obstrucción por parte de su Alfil. Las Blancas no pueden replicar **27.T1D,** debido a **..., CxP,** que le daría a las Negras un P de más y un final ganado. Pero esto no es lo más importante de la jugada.

La extraordinaria profundidad de ésta se revela con la combinación **27.T1C, C6T!** La tensión existente entre el PTD blanco y el PCD negro y la omisión de **PRTR,** que depositó sobre la T blanca el peso de evitar el Mate que amenazan la Torre o la Dama, le ofrece a Alekhine la oportunidad de hacer un sacrificio sumamente hermoso. La secuencia sería **28.DxA, CxT 29.DxC, D6C 30.D1AR, PxP 31.P3T, P6T 32.A5R, P3A 33.A1T, D5A.** Por su síntesis maestra de los juegos de combinación y posicional las Negras han obtenido una ventaja que basta para forzar la victoria.

27. T1R T1D
28. PxP PxP
29. P3T P4R

El C blanco es echado del centro y las Blancas pierden su dominio sobre él.

30. T1C P5R
31. C4D

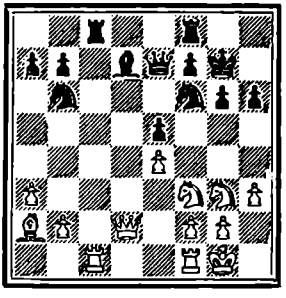
Deseperación o mal cálculo, pero la partida estaba perdida porque el dominio sobre la columna D, la fuerte posición del C negro y el retiro forzoso del C son demasiadas desventajas.

31. ... AxC
32. T1D CxP

Abandonan

(*De la última partida del match entre el Dr. Alekhine y Capablanca.*)

Capablanca, en su turno



Alekhine

El problema se restringe a la próxima jugada de las Negras. Las Blancas amenazan **D5R** con lo que atacarían simultáneamente al PTD y el PC.

1..., A4C no es jugable debido a **2.C4T, A2D 3.D5T, C5T 4.DxC**, ó **3..., CxP 4.CxC, DxC 5.DxP+, P3A 6.D7R+.**

1..., TR1R permite **2.D5T, C5T 3.TxT, TxT 4.DxPT, CxPC 5.DxP, DxP 6.AxP.**

1..., A3A lleva a **2.C4T, CxP 3.CR5A+, PxC 4.CxP+, R3A 5.DxP+, RxC 6.P4C Mate.**

La jugada que hace Capablanca, **1..., A3R**, pierde un Peón con **2.AxA, DxA 3.D5T**. La jugada correcta es **1..., C5T**. Si entonces **2.D5T, P4CD.** Las Negras tienen una posición desahogada porque no es fácil proteger al PCD blanco. **3.DxPT, CxPC 4.D3R** produciría un juego parejo, y **4.T1C, T1TD 5.D7A, C6D** sería favorable para las Negras.

Incluso después de la mejor jugada de las Negras, **1..., C5T**, Las Blancas pueden elegir entre varias continuaciones que ejercen presión sobre las Negras, por ejemplo **2.P4C, P4CD 3. TxT, TxT 4.T1A** con amenazas evidentes, pero con **4..., TxT+ 5.DxT, C1R**, Las Negras podrían pararla.

(*La cuarta partida del match.*)

Blanca: Dr. Euwe
Negras: Bojoljubow

1.	**P4D**	**C3AR**
2.	**P4AD**	**P4D**

Esto es muy aventurado, porque la Negras abren las líneas en un momento en que su desarrollo está retrasado.

3.	**PxP**	**DxP**
4.	**C3AD**	**D4TD**
5.	**C3A**	**C3A**
6.	**P3R**	

Pero aquí era preferible **6.A2D**, porque después de **6..., P4R 7.P4R**, Las Blancas amenazarían **8.C5D.**

6.		**P4R**

Ahora las Negras pueden equilibrar el centro.

7.	**P5D**	...

No había necesidad de esto. Era preferible **7.A5C, A5CD 8.A2D.**

7.	...	**C5CD**
8.	**A5CR+**	**P3A**
9.	**D4T**	...

La jugada salvadora en una posición crítica. Capturar al Peón hubie-

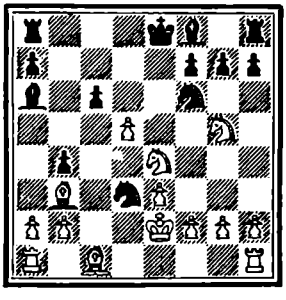
ra sido una mala jugada, porque, al capturar con el P, las Negras desarrollarían su Alfil a través de 3T.

9. ... DxD
10. AxD P4CD
11. A3C C6D+

Las Negras atacan resueltamente al Rey.

12. R2R P5R
13. C5C P5C
14. CDxP A3T

Posición después de la decimocuarta jugada de las Negras



Una posición llena de tensión.

15. R3A PxP

Las Negras pudieron obtener una ventaja segura con **15..., CxPD**, pero dirigen un ataque decisivo contra el R.

16. A4T+

Las Blancas no aprovechan cabalmente su oportunidad. Debieron oponer audacia a la audacia. **16. CxC+, PxC 17.CxPA, T1CR 18.AxP, T1A.** En esta coyuntura, **19.C6D+** hubiera sido demasiado arriesgada, pero **19.P4R** hubiera consolidado un poco la posición, por ejemplo **19..., T7A, 20.A3R, T2C 21.A3C.** Sería dogmático juzgar las numerosas posibilidades de esta posición, pero las dificultadas debieron estar en otro lado del tablero, por lo cual la línea de juego legida por las Blancas les dejó todo el peso a ellas.

16. ... R2R
17. C2D P3T
18. C3T P4C
19. P4C P4T
20. CxP PxP+
21. R2C A3T
22. P4A PxP a.p.+
23. CDxP AxC

Esta es la manera más fácil de ganar, pero las Negras se "aturden con la riqueza"

24. CxA C5R
25. CxC PxC
26. T1A TD1C+
27. R1T T6T
28. A2D TD1TR

y después de una docena de jugadas, las Blancas abandonan. Una partida repleta de imaginación.

Estos ejemplos y modelos serán suficiente si el lector los lee con atención, los prueba deliberadamente y los prueba otra vez, y aplica lo que ha leído hasta que se lo apropia. La práctica es variable. Ojalá que lo que quede en mente sea bueno, limpio, ligero y, antes que nada, sistemático.

REFLEXIONES FINALES

SOBRE LA EDUCACIÓN EN AJEDREZ

La Educación en Ajedrez avanza de manera azarosa. La mayoría de los jugadores ascienden lentamente a un nivel más bien bajo y se quedan allí. Hay millones de jugadores a los que un maestro puede darles la Dama de ventaja; quizás no haya mas de un cuarto de millón de jugadores un poco más diestros. No estaríamos muy lejos de la verdad si calculamos que hay 150,000 jugadores a los que se puede dar una Torre; 50,000 a los que se puede dar un Caballo; 40,000, Peón y dos jugadas; 9,000, Peón y Salida, y no más de mil jugadores a los que no se puede dar ventaja alguna. Consideremos ahora los esfuerzos necesarios para alcanzar este resultado: muchos miles de libros: cientos, quizás miles de columnas de Ajedrez en diarios y revistas de mucha circulación: conferencias, torneos, libros de torneos, cursos de instrucción, matches en los clubes y entre clubes, ciudades y países, por correspondencia, por telégrafo y teléfono, miles de cafés donde los espectadores, entre un vivo chismorreo, ven, hacen notas, analizan. A decir verdad, todo esto representa un gasto imponente.

No se deben tomar estos hechos demasiado a la ligera. Evidentemente, a pesar de su capacidad, el Ajedrez es sólo un juego y no puede clasificarse junto con los negocios, la ciencia, la tecnología, sin hablar de la religión, la filosofía, las artes. Nadie desearía tener personas dedicadas al Ajedrez todo el tiempo que se necesitan para propósitos serios. No importaría el tiempo que se pierde en el Ajedrez si no fuera un síntoma de una enfermedad que ha llegado a nuestra cultura.

Hemos aprendido cómo organizar plantas de producción, pero nuestra educación general, nuestro trabajo mental, nuestra economía de ideales no es mejor que nuestra educación en Ajedrez.

No voy a lamentarme aquí. Sólo voy a iluminar una relación, aunque sea rápidamente. Desde sus comienzos, el Ajedrez ha sido coherente con la vida.

Supongamos que un maestro que sigue un buen método, por ejemplo, el de este libro, se esfuerza en educar a un joven que no sabe nada del Ajedrez hasta que lo lleva al nivel de alguien a quien no se le puede conceder ventaja. ¿Qué tiempo necesitaría el maestro para lograrlo? Creo que estoy en lo correcto al hacer el siguiente cálculo:

Reglas de Juego
y Ejercicios 5 horas.
Finales Elementales .....5 horas.

Algunas Aperturas .....10 horas.
Combinación.....20 horas.
Juego de Posición.....40 horas.
Juego y Análisis.....120 horas.

Incluso si el joven no tiene talento, siguiendo el curso anterior avanzaría hasta la clase anterior. Compare la realidad con esto. De hecho, hay un cuarto de millón de aficionados al Ajedrez que le dedican al menos 200 horas anuales y de ellos, sólo 1.000, luego de una vida de estudio, llegan al final. Sin perderme en los cálculos, creo que no me equivoco al afirmar que nuestros esfuerzos en Ajedrez no alcanzan más que la centésima parte del uno por ciento de su resultado correcto.

En todos los dominios del esfuerzo, nuestra educación consume terriblemente el tiempo y los valores. En Matemática y Física, los resultados alcanzados son aún peores que en Ajedrez. ¿Existe una tendencia a mantener en la estupidez a la mayoría de las personas? Para los gobiernos de tipo autócrata, la ignorancia de las multitudes siempre ha sido una ventaja. Quizás también el mediocre que ha obtenido autoridad sigue la misma política. Evidentemente este motivo no es predominante en Ajedrez. El mal estado de la educación en Ajedrez se debe por completo a nuestra torpeza.

El Ajedrez requiere una educación en que el pensamiento y el juicio sean independientes. El Ajedrez no debe memorizarse, simplemente porque no es tan importante. Si usted carga su memoria, debe saber por qué. La memoria es demasiado valiosa para almacenar fruslerías en ella. He dedicado por lo menos 30 de mis 57 años a olvidar la mayor parte de lo que he aprendido o leído, y no me gustaría perder nunca la tranquilidad y el regocijo que me causa lograrlo con éxito. Si fuera necesario, podría aumentar mi habilidad para jugar Ajedrez; si fuera necesario, podría hacer algo de lo que no tengo idea en la actualidad. He almacenado poco en mi memoria pero puedo aplicarlo, y me resulta muy útil en emergencias. Lo mantengo en orden, pero resisto cualquier intento de aumentar su peso.

Usted no debe conservar en la mente nombres, ni números, ni hechos aislados, ni incluso resultados, sino sólo *métodos*. El método es plástico. Es aplicable en cualquier situación. El resultado, el incidente aislado, es rígido, porque está aunado a condiciones completamente individuales. El método produce resultados: unos pocos quedarán en nuestra memoria y, mientras sean pocos, resultarán útiles para ilustrar y mantener vivas las *reglas* que ordenan mil resultados. Estos resultados útiles pueden renovarse cada cierto tiempo, de la misma manera en que se le suministra alimento fresco a un organismo viviente para mantenerlo fuerte y saludable. Pero de esta manera los resultados útiles tienen una viva relación con las reglas y éstas se descubren otra vez aplicando un método vivo: toda esta organización debe tener vida. Más que eso: una vida *armoniosa*.

Esta vida armoniosa emana de la vida; la vida solo es generada por la vida. Aquel que desea adquirir una educación en el Ajedrez, debe evadir lo que esta muerto en él: las teorías artificiales, apoyadas por pocos ejemplos y sostenidas por un exceso de ingenio humano; la costumbre de evitar tareas difíciles, la debilidad de aceptar sin criticar las variantes o reglas descubiertas por otros; la vanidad, que es arrogante; la incapacidad de admitir errores; en resumen, todo lo que tiende al estancamiento o la anarquía.

La adquisición de una educación armoniosa es comparable a la creación y encumbramiento de un organismo armoniosamente construido. Uno está alimentado con sangre; el otro, con espíritu: pero la Vida, igualmente misteriosa, creativa y poderosa, fluye a través de ambos. Esta comparación no es una mera imaginería retórica: es un *programa*.

En realidad, este programa, válido para toda educación, de ninguna manera está restringido al Ajedrez; sólo añadiendo un segundo postulado se le da individualidad al Ajedrez de entre todas las cosas que deben enseñarse. Es este: llevar al alumno por los caminos de la teoría de Steinitz.

Esta teoría tiene una historia que el alumno debe tratar de comprender, porque le quita un poco el velo al misterio del carácter humano; esta teoría tiene un significado que se hizo evidente después de una dura lucha con las teorías contra las que competía y que ganó autoridad con un célebre match por el campeonato mundial; esta teoría tiene relación con profundos problemas, esta teoría le pide al alumno que piense por sí mismo, que construya su propia tabla de valores y que la mantenga de manera constante, vigilante, en orden; esta teoría necesita audacia y precaución, fuerza y economía y, por lo tanto, se convierte en un modelo para acciones fuera del Ajedrez.

El camino hacia esta educación requiere buenos profesores: maestros de Ajedrez que a la vez sean genios de la enseñanza. Pero vale la pena recorrer este camino, porque lleva a un país de hombres que juzgan con independencia, que actúan con audacia y aspiran a nobles ideales.

¿Cómo deben seguir su vocación estos profesores? Introduciendo a los jóvenes en el juego de la forma correcta, con conferencias y buenos libros, jugando con sus alumnos, asistiendo a sus encuentros, haciendo notas y comentarios de los puntos buenos y malos de las partidas; en resumen, allanando el pensamiento de sus alumnos sin violentarlo. Hay muchas y variadas maneras en que un buen profesor puede hacer un trabajo eficiente.

El mundo del Ajedrez tiene la tarea de crear a tales profesores y, en cuanto se logre esto, apoyar sus esfuerzos. De esta manera, se podría facilitar la dura vida de los Maestros de Ajedrez, que deben hacer de éste una profesión, con la condición de que deseen hacer lo mejor por el juego. Pero ¿quién desea detenerse a

la mitad del camino? ¿Quién querría que estos maestros de Ajedrez, que tienen la capacidad de ser excelentes profesores, se volvieran mediocres jugadores sólo para que se volvieran mediocres en otra profesión? Es útil y agradable la función de un maestro de Ajedrez que se dedica sobre todo a la enseñanza. Es un mérito individual del Ajedrez que en otros dominios de la actividad humana aún no se den profesores de este tipo, por lo menos hasta el momento.

Sobre el Futuro de la Teoría de Steinitz

Resulta fácil plasmar la teoría de Steinitz en símbolos matemáticos con la invención de un tipo de Ajedrez cuyas regulaciones y reglas sean expresadas por símbolos matemáticos. El juego de Go de los japoneses casi tiene esa forma. Ya sea que un análisis completo confirme la teoría de Steinitz o no, el asunto puede resolverse rápidamente porque el en dicho juego el poder de las matemáticas modernas es muy grande.

En el instante en que se obtenga esta solución, la humanidad se encontrará a las puertas de una nueva e inmesa ciencia que los filósofos proféticos han llamado la matemática o la física de las batallas.

Hoy en día, las batallas en que luchan los hombres (la guerra, las negociaciones diplomáticas, las competencias en producción, las disputas periodísticas, para mencionar sólo algunas) son conducidas en forma muy torpe. Que las guerras deban parecernos una necesidad, es una prueba de nuestra estupidez. Es cierto que la humanidad tiene necesidad de una prueba para el progreso, para el derecho, para la corrección de la ética en los acontecimientos humanos, pero esta necesidad puede resolverse de maneras más fáciles y eficientes que la guerra. Sólo es difícil hacerlo porque los hombres no *desean* conocer la verdad. Pero esta tarea será más fácil en cuanto la ciencia de las batallas haya obtenido credibilidad.

Será posible proscribir la guerra porque la humanidad es rica en medios útiles y eficientes para llenar el vacío que sería dejado. La competencia entre investigadores, inventores, artistas y hombres de Estado provoca que fluya la sangre en el cuerpo de la cultura. Y esta competencia mantendrá su vigor muchos siglos después de la época que describe Víctor Hugo, cuando los cañones se almacenen en los museos junto con los instrumentos de tortura para servir de recuerdo de una época de barbarie, ya desaparecida.

Es verdad, las matemáticas del Ajedrez no resolverían el problema de comprender las batallas de la vida, pero coloca ese problema en términos precisos y apunta a una solución. Allí se apoyará la palanca con que los investigadores pondrán en movimiento la búsqueda científica. El primer paso siempre es el esencial. Con la ley de la palanca de Arquímedes vino la Estática, con la ley de la caída

de la piedra de Galileo surgió la Dinámica, y, aunque su entrada en el mundo fue tan modesta, su curso llevó a revolucionar toda la ciencia y todas las formas de vida independientemente de los obstáculos que el odio y la estupidez acumularon en su camino. La ciencia de las batallas progresará de manera irresistible en cuanto se obtenga el primer éxito modesto.

Es deseable que se erijan instituciones para promover estos fines. Tales instituciones tendrían que trabajar sobre una masa de materiales ya existente: teorías de los juegos matemáticos, de organización, de la conducción de los negocios, de las disputas, de las negociaciones; tendrían que crear profesores capaces de elevar a la multitud de su terrible ignorancia sobre las disputas; tendrían que producir libros de instrucción y de lectura tan sencilla, intelegible y valioso como *Intercambio entre los Hombres (Umgang mit Menschen)* de Knigge o los *Caracteres* de Labruyère.

Tal institución deb ser creada por cada persona que desee hacerse a sí misma apta para un futuro robusto y a la vez ayudar al progreso y la felicidad de toda la humanidad.

Estos planes no son tan fantásticos; evidentemente tendrán que cumplirse en algún momento. ¿Por qué no ahora? Tengamos la esperanza de que en estos días de mediocridad general, la Razón no se encuentra sin partidarios.

Manual de Ajedrez

Emanuel Lasker ha sido probablemente el mejor jugador de ajedrez de la época moderna. Indudablemente, ningún hombre se ha mantenido como campeón del mundo durante más tiempo que él —28 años— o ha mantenido sus habilidades por tanto tiempo. A los sesenta años, Lasker inició lo que llegó a ser una carrera vigorosa en el ajedrez, al jugar su primer partido serio en diez años, derrotando al hombre que al año siguiente se convertiría en el campeón mundial: Max Euwe. El secreto detrás de sus habilidades extraordinarias quizá pueda encontrarse en el conocimiento amplio de Lasker sobre cada una de las fases del juego, así como en su habilidad para mantenerse independiente de las escuelas o estilos.

Este conocimiento se refleja en el "Manual de Ajedrez", convirtiéndolo en uno de los grandes estudios del juego, aclamado por el mundo del ajedrez desde el día de su aparición. El libro es uno de los estudios más detallados que se hayan escrito, y aunque resulta principalmente atrayente para el jugador intermedio o experto, inicia sus explicaciones a un nivel que puede ser comprendido por el jugador principiante. Lasker analiza los métodos básicos para obtener ventaja, los del valor del intercambio de piezas, de las combinaciones, de la posición en el juego, de la estética del ajedrez, y casi todos los demás aspectos importantes del juego. Examina docenas de aperturas diferentes, incluyendo la Defensa Petroff, la Defensa Húngara, la Apertura del Alfil del Rey, la Apertura Ponziani, la Apertura Giuoco Piano y la Apertura de los Cuatro Caballos. Ilustra constantemente sus exposiciones con partidos jugados por los grandes maestros modernos. Siempre resulta agradable leer a Lasker, pues revela una mente tan ágil para entretener y filosofar, como para explicar.

Uno de los aspectos más gratificantes del libro es el esclarecimiento y elaboración de las teorías de William Steinitz. Un aspecto secundario interesante es que a pesar de que Lasker siempre se creyó un discípulo de Steinitz, fue en realidad un jugador original y más versátil, inclinado a tomar riesgos calculados. Sin embargo, su exposición del pensamiento y máximas de Steinitz, así como sus normas de ataque y evaluación, no sólo ayudan a cualquier jugador de ajedrez, sino que le son beneficiosos.

10 830 001 00
9 789684 060982

Colección DESTREZA